

Nº25-MAYO 1994- 275 PTAS.
LOS
super
juegos
DEL MES
MARKO'S MAGIC FOOTBALL
Equinox
TRUCOS
Todas las caras ocultas de NBA JAM
WORLD CUP USA '94
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
KICK OFF 3
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2
WORLD CUP STRIKER
SENSIBLE SOCCER PREMIO super
FUTBOL TOTAL
CONCURSA
REGALAMOS 40 CARTUCHOS DEL WORLD CUP, 3 CONSOLAS NEO GEO ...Y BUSCAMOS AL MEJOR JUGON
8 420565 037006
00025

M E

DIVERSIO

¡¡La bomba acaba de estallar!!
La mayor concentración de emociones de la historia de los videojuegos: ¡¡MEGA 7!!.
¡¡El Pack que rompe con todo lo imaginable en videodiversión!!.



STREETS OF RAGE

Una obra maestra del Videojuego, por el realismo de su acción y explosivo ritmo. Tres expertos en Artes marciales, se enfrentan a bandas de la peor calaña. ¡Dales caña!



SHINOBI

El gran Maestro Ninja cuya mítica espada causa pavor a sus enemigos.
¡Escenarios Super detallados!
¡Movimientos casi reales!
¡Música vibrante!
Y hasta... ¡Poderes mágicos!
¡Los expertos Europeos se rinden ante Shinobi!



GOLDEN AXE

Un Reino Fantástico y una misión sólo para héroes: recuperar el "Hacha de Oro".
Sólo con tu destreza y la magia de tus poderosos aliados podrás vencer al miedo y a los innombrables enemigos que te acechan.
¡¡Una mágica aventura rescatada de las Salas Recreativas!!.



SUPER HANG ON

48 fases al rojo vivo y circuitos de 4 Continentes para poner tus pulsaciones a 300 Km/h.
¡ Acelera a fondo, arriesga en las trazadas y apura las frenadas !
Puede que tu moto sobreviva en la meta.
¡ Un simulador idéntico a la recreativa !.





A 7

N MASIVA

La Consola más potente en 16 Bits, Mega Drive, y 7 juegos legendarios, en un sólo Pack. Y a un precio que no podrás creer. ¡¡Mucho menos de lo que te esperas!!. Pregunta por Mega 7 en tu tienda y... ¡Prepárate! ¡Los Pads van a echar humo, con tanta acción!.



WORLD CUP ITALIA

Fútbol de alta escuela con todos los alicientes de un mundial. 25 Selecciones y terreno de juego a elegir. Driblings. Remates de chilena; de cabeza. Pases medidos. ¡Increíbles primeros planos!. ¡Un balonazo al aburrimiento!.

COLUMNS

Habilidad, inteligencia, reflejos... Te hará falta eso y mucho más para ordenar las joyas por colores en 100 enrolladísimas fases. ¿Fácil? ¡Yo que tú, no pestañearía!

SONIC



El Puerco Espín más famoso de la historia, te enamorará a velocidad de vértigo. Una aventura que ya es leyenda por sus prodigiosos gráficos, imaginativas fases y el incomparable carisma de SONIC. ¡Sencillamente, único!



SEGA

DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Director Comercial y de Márketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Redacción: José Luis del Carpio (Jefe de sección), Juan Carlos Sanz y Bruno Sol
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Javier Bautista, Magdalena González y Colman López (tratamiento de imagen), Raúl Martín (portada) y V. González (fotografía)
Edición: Juan José Martín Sanz
Maquetación: Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12, 1º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 578 15 72

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director General: Carlos Lapuente
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (91) 577 61 10
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia
Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla
Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A.
O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF: A80-706.419
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director Administración: Ignacio García

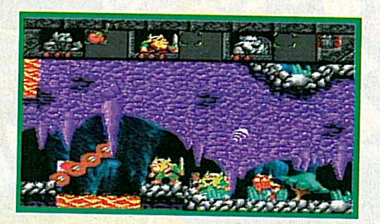
Fotomecánica: Promograf.
C/ Sabn Romualdo 26, 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
Bailén 84. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

SUMARIO

Los Super juegos del mes

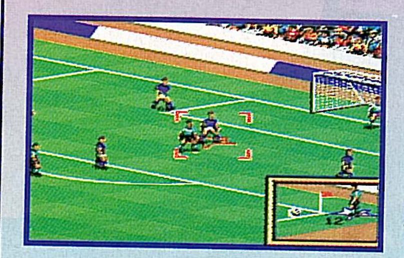
Rubio, adolescente y peligroso, especialmente para un científico malvado que convierte a los animales en engendros terribles. Su única arma es un balón y junto a él será capaz de hacer cualquier cosa para librar a sus amigos. Excelente realización técnica para otra maravilla de Domark en Mega Drive. No es el primer juego de un niño futbolero, pero quizá es el mejor de todos.

Son tres hombretones vikingos que por obra y gracia de la fantasía se pasan la vida viajando en el tiempo. Bueno, bonito y con una jugabilidad magistral. Se ganará el aprecio de la gente de Super Nintendo.





Como aperitivo al Mundial, hemos decidido abrir boca con un aluvión de cartuchos futbolísticos que saldrán próximamente. De todos ellos, WORLD CUP USA'94 y FIFA INTERNATIONAL SOCCER de Super Nintendo pueden ser los que calen más hondo en los aficionados. Pero, indudablemente la decisión final es sólo tuya.



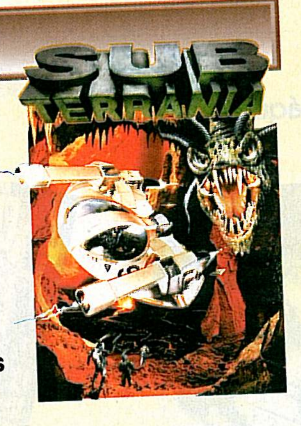


58 EQUINOX

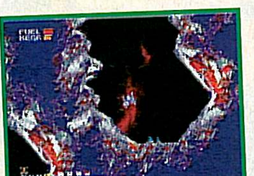


Super Nintendo se viste con sus mejores galas para recibir a su primera gran aventura en perspectiva isométrica.

70 SUB TERRANIA



La historia va de intraterrestres, que no sabemos a ciencia cierta lo que son, pero estamos seguros que tiene mucho que ver con entretenimiento y diversión a raudales. Uno de los matamarcianos más sorprendentes de los últimos tiempos.



114 ART OF FIGHTING 2



El mes pasado apareció la primera parte de este clásico para las versiones de 16 bits. Con los 178 megas de esta segunda entrega, Neo Geo vuelve a batir otro récord. Un juego terrorífico.



NOS GUSTA EL FUTBOL

Y no sólo los domingos por la tarde, sino en todas las ocasiones. Por eso este mes hemos prestado una especial atención al deporte rey examinando uno a uno cuales son los cartuchos que vienen de cara al Mundial de los Estados Unidos. Pero como no todo es fútbol, también podéis deleitaros con las mejores propuestas del mes, que son sin ninguna duda MARKO'S MAGIC FOOTBALL para Mega Drive, THE LOST VIKINGS y EQUINOX para Super Nintendo y ART OF FIGHTING 2 para Neo Geo. Tampoco paséis por alto esa delicia gráfica protagonizada por Bugs Bunny, el conejo de la suerte, junto con las exquisiteces jugables del gran SUB TERRANIA. Por si fuera poco, este mes inauguramos un consultorio llamado LINEA DIRECTA que solucionará todas vuestras dudas. Por último, sólo resta felicitar a SENSIBLE SOCCER, un cartucho que a fuerza de jugabilidad se ha ganado el SUPER 93 de la crítica al Mejor Programa del Año. ¡Enhorabuena!

y además

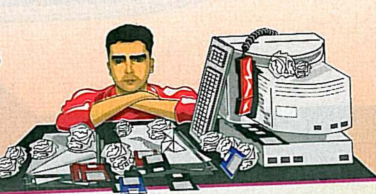


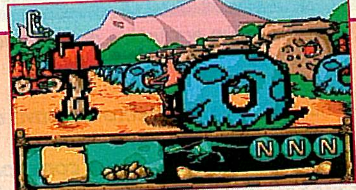


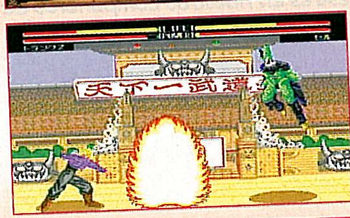
Para que disfrutes con el mejor baloncesto de todos los tiempos, aquí tienes una selección de sus mejores trucos.



De la mano de The Scope y con la colaboración del resto de componentes de la redacción, estamos dispuestos a que borres el significado de la palabra duda de tu diccionario.









LOS MEGAJU[...]

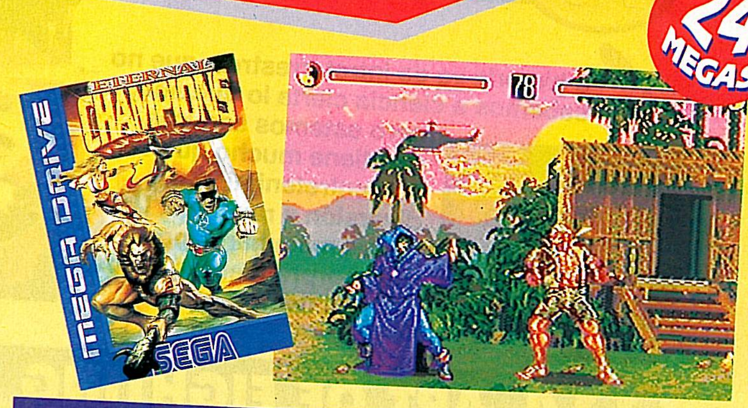
Los expertos lo tienen claro.
Los han probado a fondo y no se han mordido la lengua desplegando adjetivos.
Y sobre todo, puntuación.
¡De 90 para arriba!.
La mejor munición posible para la mejor máquina de 16 Bits: MEGA DRIVE.



SONIC 3

97. *"Ultra veloz, hiper activo, mega jugable, en otras palabras, el mejor SONIC de la historia".* **-Todo Sega-**
97. *"SONIC 3 es el juego definitivo, capaz de enamorar a los más escépticos".* **-Hobby Consolas-**
95. *"Sin duda, éste título supera con creces incluso la excelente versión de MEGA CD".* **-Super Juegos-**

97



ETERNAL CHAMPIONS

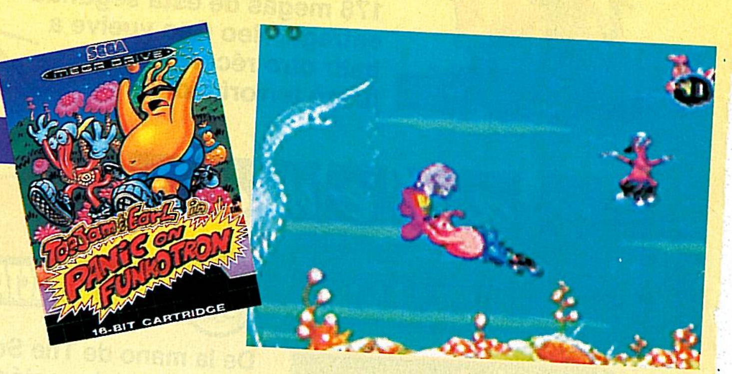
95. *"El juego de lucha más completo de la historia de MEGA DRIVE. Lo tiene todo y todo es bueno".* **-Hobby Consolas-**
90. *"Si te gustan a rabiar los juegos de lucha, ¡cómpralo!".* **-Super Juegos-**

95

TOE JAM & EARL 2

91. *"La 2ª parte de estos raperos es un auténtico despliegue de jugabilidad y diversión. ¡Dále marcha a tu MEGA DRIVE".* **-Todo Sega-**
"Me ha gustado tanto que no hay ningún aspecto negativo que se pueda resaltar". **-Hobby Consolas-**
"Un completísimo Arcade con la jugabilidad precisa como para convertir a estos extraterrestres en nuestros compañeros de juego favoritos". **-Super Juegos-**

91

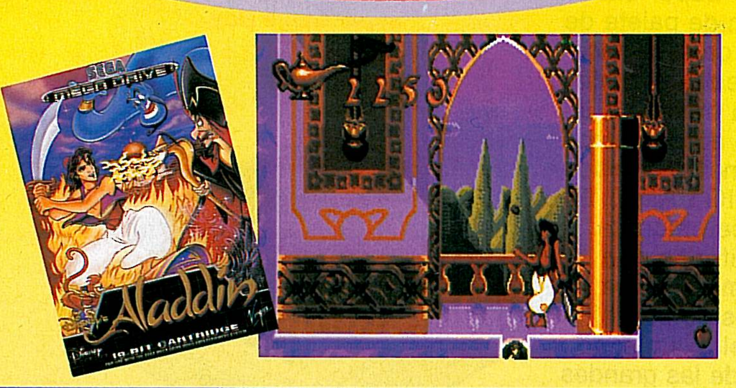




Unitros

EGOS DE LOS 90

Por su mayor nitidez de imagen complementada por **12 Scrolls Multifunción**, su sonido ESTEREO DIGITAL y su inigualable velocidad de procesado: ¡7,6 Mhz!. ¿Qué quieres más juegos?. ¡Tienes hasta 300!. Y además, un atajo hacia un futuro de sensaciones digitales: ¡MEGA CD!. Sólo con MEGA DRIVE. La consola de los 90.

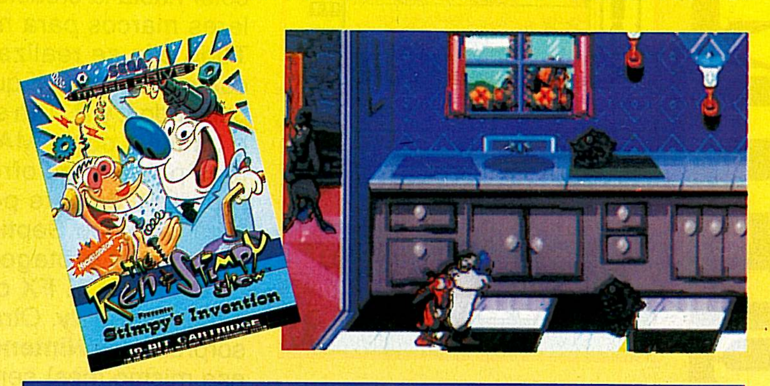


ALADDIN

95. *"Divertido, asombroso, refrescante, bello y mil adjetivos más no harían justicia al mejor juego visto hasta ahora".* **-Todo Sega-**

94. *"El increíble Aladdin ha llegado desde las lejanas y sorprendentes tierras de Persia para dejaros totalmente boquiabiertos".* **-Hobby Consolas-**

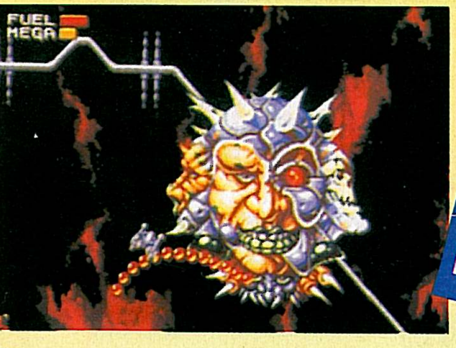
96. *"En el futuro habrá que hablar del antes y el después de Aladdin para MEGA DRIVE".* **-Super Juegos-**



REN & STIMPY

"Un videojuego tan alocadamente divertido como la serie de televisión". **-Todo Sega-**

"Un cartucho superjugable con el que te reirás a mandíbula batiente". "Si no logras terminártelo no te preocupes, porque reírse y manejar el pad al mismo tiempo, no es nada fácil". **-Hobby Consolas-**





SUBTERRANIA

90. *"Gráficos brillantes y uno de los mejores sonidos que nunca hayas oído en MEGA DRIVE". "Un juego excelente y original que debes comprar inmediatamente".* **-Sega Magazine-**



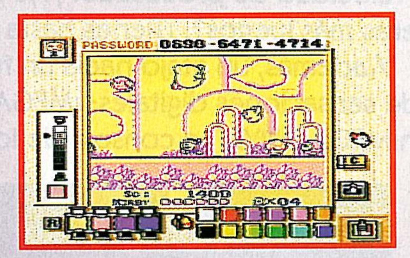


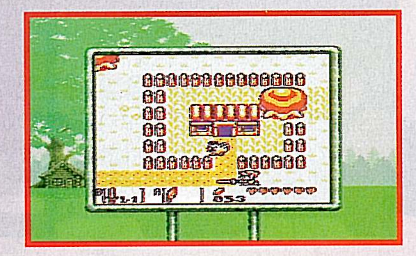
LA LEY DEL MAS FUERTE

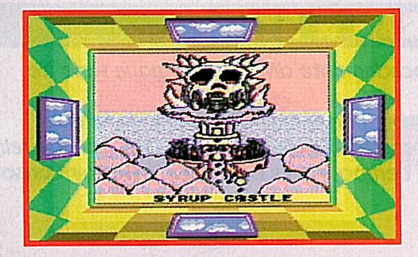
UNA PORTATIL DE 16 BITS

CONVIERTE TU SUPER NINTENDO EN UNA GAME BOY

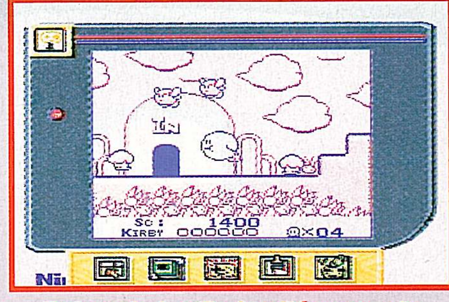








El sueño de ver a la entrañable *Game Boy* en color se ha convertido en realidad. **Nintendo** ha sorprendido al mundo una vez más con un nuevo e insólito periférico: *Super Game Boy*, un adaptador mágico que nos permitirá disfrutar de partidas multicolores con todos los cartuchos de ***Game Boy***. Con nuestro mando de control (también es posible utilizar el ratón) accederemos a todas las opciones de *Super Game Boy*: desde la elección de paleta de color hasta la creación de espectaculares marcos para nuestra pantalla. Todo ello se realiza a través de un completo menú al que accederemos pulsando L y R. Tan sencillo, divertido e intuitivo como MARIO PAINT. El mes próximo os ofreceremos un reportaje de este periférico que verá la luz en Septiembre y que compartirá protagonismo con el STUNT RACE FX o el mismísimo ***Project Reality***. Otra de las grandes sorpresas de **Nintendo** (también para ese mismo mes) será el lanzamiento del primer cartucho, DONKEY KONG, que utilizará la técnica *Super Game Boy Enhanced* para mostrar en pantalla hasta 256 colores simultáneos. A partir de ahora irán surgiendo más cartuchos que utilicen este modo gráfico, similar en el número de colores a los juegos de 16 bits.



Pulsando L y R simultáneamente, accederemos al completo menú de Super Game Boy.



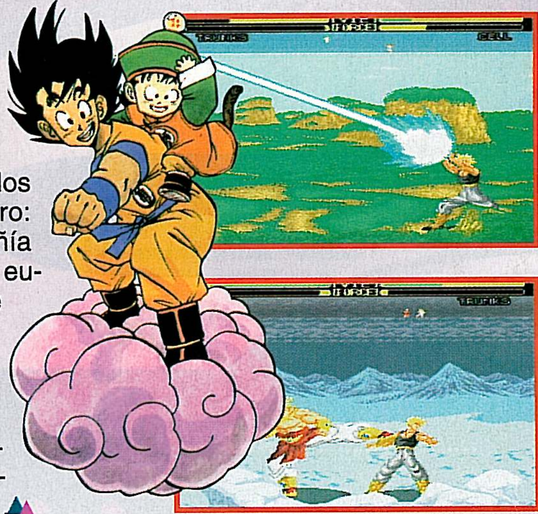
JUNIO, EL MES DE LA BOLA

BANDAI LANZA DRAGON BALL Z PARA SNES Y MEGA DRIVE





Junio de 1994 será una fecha inolvidable para los aficionados a los juegos de lucha en ***Mega Drive*** y ***SNES***. **Bandai** ha decidido lanzar al mercado español uno de los títulos más esperados del género: DRAGON BALL Z. Esta compañía ha querido que la versión oficial europea tenga el mejor manual de instrucciones en castellano (aunque los textos del juego nos lleguen en francés) y, lo que es aún más importante, un precio bastante inferior a lo esperado. Además, el cartucho tendrá sorpresa. ¿Alguien da más?



LOCK ON SEGA

DISPAROS A MEDIDA

Los Laser Drome, esos extraños lugares mezcla de futuro y de presente en el que los adolescentes de este país se gastan todos sus ahorros, tienen las horas contadas. **Bandai** trae a España, por fin, el magnífico LOCK ON de **Sega,** un equipo compuesto por un casco y una pistola de infrarrojos para desarrollar las más divertidas batallas.

El primero de los elementos consta de dispositivos como el sensor de infrarrojos, el marcador de puntuación y el visor que informa al jugador de su estado.

Por otro lado, la pistola dispone de dos gatillos con funciones distintas: la primera es una cadencia de tiro de cinco rayos por segundo y munición infinita; y la segunda consiste en el disparo High Power que descuenta tres puntos en el marcador del jugador contrario. Como se puede deducir, la victoria en este juego viene controlada por el contador de energía de cada jugador. El que consiga mantener dicho marcador en un número superior a cero ganará la partida. De todas formas, LOCK ON incluye determinadas características que le convierten en algo más que un simple juguete. El casco, por ejemplo, emitirá distintos sonidos dependiendo de si recibimos un impacto o si estamos a tiro del adversario en ese momento. La pistola dispone de un radar auditivo que nos indicará la proximidad del adversario, siempre y cuando se encuentre en sus 40 metros de alcance máximo.





Con los distintos modos de juego y un poco de imaginación, las horas con este equipo pueden pasar volando. Su lanzamiento se espera para el mes de Mayo de 1994 y su distribuidor será **Bandai.** Su precio será de alrededor de 8.000 pesetas.

POWER RANGERS

UNA SERIE DE EXITO

POWER RANGERS, el último lanzamiento de **Bandai,** promete ser mucho más espectacular que su anterior y alabado título, BOLA DE DRAGON. El juego está basado en una serie de televisión que ha batido todos los índices de audiencia en Estados Unidos durante las franjas horarias destinadas a los niños entre dos y once años. Este hecho ha obligado a la **Fox** a triplicar el número de episodios programados en un principio. Esta emisión se está programando en España desde el mes de Abril.

El éxito viene avalado por ciertos datos como: los juguetes que explotan su imagen han alcanzado doce millones de unidades vendidas, cuando el tope de producción de **Bandai América** era sólo de medio millón. De este modo, se ha batido el récord de venta que desde el año 86 poseía la muñeca repollo.

Ahora se espera con impaciencia la llegada de la versión para ***Super Nintendo*** de dicha serie, que hasta el momento ha logrado la extraordinaria cifra de quinientas mil unidades vendidas. En un futuro inmediato también se prevé la aparición de las correspondientes versiones para ***Game Boy*** y ***Mega Drive***.





Una escena de la serie en la que los POWER RANGERS se enfrentan a uno de los múltiples secuaces de Rita Repulsa.

El fenómeno POWER RANGERS no tardará mucho en traspasar nuestras fronteras. Pese a todo, es posible que su éxito en España no sea tan espectacular como en Estados Unidos, aunque en el mundo de los videojuegos su paso dejará indudablemente marcado a más de uno.

Desde luego, los antecedentes son de lo más prometedores. Como ejemplo baste con reseñar una pequeña anécdota: los personajes de la serie lograron congregar en los estudios de la **Fox** a un total de treinta y cinco mil aficionados incondicionales de POWER RANGERS. Estamos por tanto ante un fenómeno de masas.

NOTICIAS DE ULTIMA HORA

LA FERIA DE LAS ILUSIONES

ECTS'94

Desde el 10 al 12 de Abril se celebró en el Bussines Design Center de Londres la ECTS'94, donde se observaron las últimas innovaciones y las nuevas tecnologías del sector.
Entre los proyectos presentados destacó con luz propia la presentación del ***Mega 32*** de **Sega,** que supone un importante salto tecnológico y una audaz estrategia de mercado. Esta nueva tecnología sobresale principalmente por sus dos chips *Hitachi SH2 Risc* y por el inédito *VDP* (*Video Digital Process*), que permitirán crear productos con un colorido, unos gráficos y una velocidad realmente inusitados. Este periférico, compatible con ***Mega Drive*** y ***Mega CD***, tiene un precio que ronda las 30.000 pesetas. Además, el ***Multi Mega*** ya está a la venta y, aunque resulta algo caro, es todo un lujo. Os lo aseguramos.
Por otra parte, fuentes de **Nintendo** confirmaron que están trabajando en un cartucho de 100 megabits de memoria, como software para el nuevo ***Project Reality***, que tendrá el sello de **Silicon Graphics**. Estos juegos tendrán un precio inferior a los 250 dólares y sus perspectivas son de lo más prometedoras. Además, pudimos contemplar STUNT RACE FX, un juego con mucho futuro.
La eterna pregunta sobre la consola del futuro no ha encontrado respuesta adecuada en esta nueva feria. Las compañías no se han decidido por un formato concreto, aunque el ***3DO*** está ganando muchos enteros. También el ***Amiga CD 32*** está funcionando bien, pero únicamente en Inglaterra. Por cierto, **Sony** confirmó que la nueva consola ***PS-X*** verá la luz el próximo año. La espera será larga pero, tras comprobar in situ sus capacidades, merecerá la pena. Tiempo al tiempo.
Por último, señalar que ha nacido **Time Warner Interactive** después de la fusión de **Time Warner Interactive Group, Atari Games Corp.** y **Tengen Inc.** Esta poderosa compañía trabajará en medios tan diversos como: coin-op, cartuchos para **Sega** y **Nintendo, *CD Rom*** o aplicaciones de televisión interactiva.







PREMIOS ECT´S

Uno de los eventos más importantes fue la entrega de los ECTS Awards, que reconocen la labor realizada por todas las compañías a lo largo del año anterior. Aquí van los galardones entregados en 1994.

Mejor Juego Portátil.
- Zelda IV.

Mejor Juego CD.
- Rebel Assault.

Premio al Juego Innovador
- ID Software.

Juego del Año en Japon.
- X Wing.

Juego del Año en USA.
- Samurai Shodown.

Juego del Año en España.
-Street Fighter II Turbo.

Juego más Original.
- Syndicate.

Productor del Año.
- Lucas Arts.

Mejor Hardware.
- Atari Jaguar.

Premio BBC "Live and Kicking".
- Elite 2.

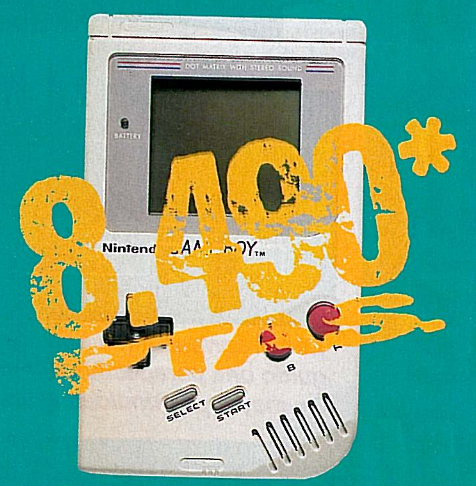
Juego del Año para Ordenador.
- Doom.

Videojuego del Año.
- Aladdin.

Juego del Año en 1993.
- Doom.

ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una minoría muy aburrida. Todavía no tiene su GAMEBOY. Aún no se ha enterado de que por sólo 8.490 ptas.* puede tener en sus manos la máxima acción, la máxima diversión y la máxima jugabilidad. ¿Tú también eres como él?



* PVP recomendado. IVA incluido.



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

CID FCA!

SUPER PREVIEWS

WORLD CUP

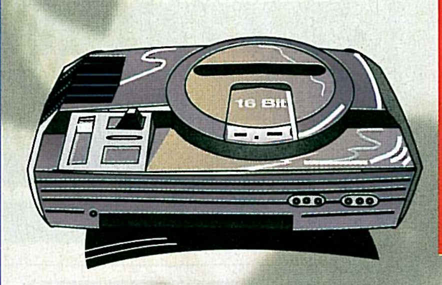
U.S.GOLD

ESPECIAL FUTBOL

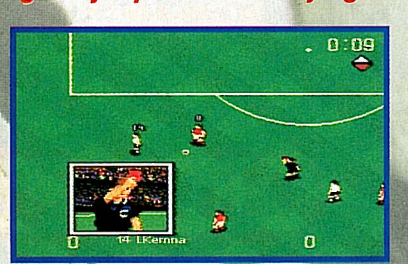
Desde el primer Mundial de 1930 celebrado en Uruguay, cada cuatro años las selecciones más importantes aspirán a conseguir tan ansiado título. El interés de FIFA por extender la afición al futbol por todos los lugares del planeta ha convertido a Estados Unidos en la anfitriona del Campeonato de este año. La audiencia prevista para la final ascenderá a 2.000 millones de telespectadores. Este hecho no ha pasado desapercibido para las compañías, que se han lanzado a la creación de simuladores futbolísticos.



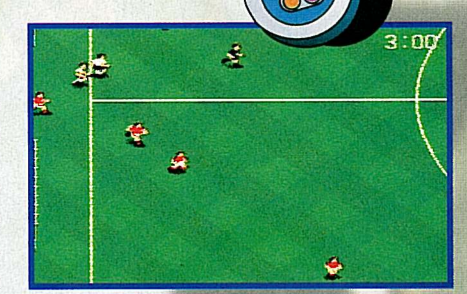
8 MEGAS

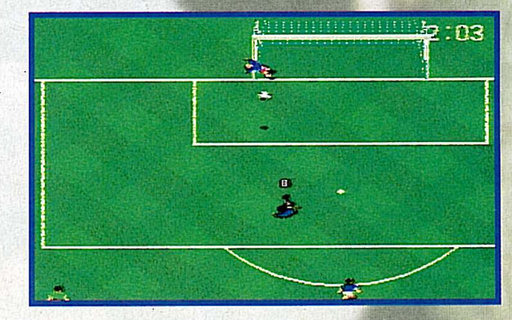


Los programadores han conseguido una perspectiva que otorga mayor profundidad al juego.



Aunque muchas compañías intentan aprovecharse de la popularidad del Campeonato Mundial de Futbol USA'94, sólo uno de los cartuchos es lanzado con la licencia del comité organizador. El honor ha correspondido a **U.S. Gold**, compañía que se está especializando en la adquisición de los derechos de los grandes acontecimientos deportivos. Prueba de ello fueron MEXICO'86, sólo disponible para 8 bits, ITALIA'90, también en versiones para 16 bits, y últimamente WINTER OLYMPICS para ***Mega Drive***, ***Game Gear***, ***Master System*** y ***Super Nintendo*** en el que se recogen los Juegos Olímpicos de Invierno de Lillehammer'94. La irregular trayectoria de los productos de la compañía británica, recordemos malas entregas



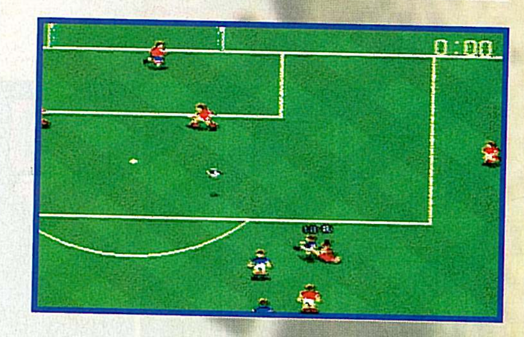


USA '94

REINO UNIDO

ARBITROS





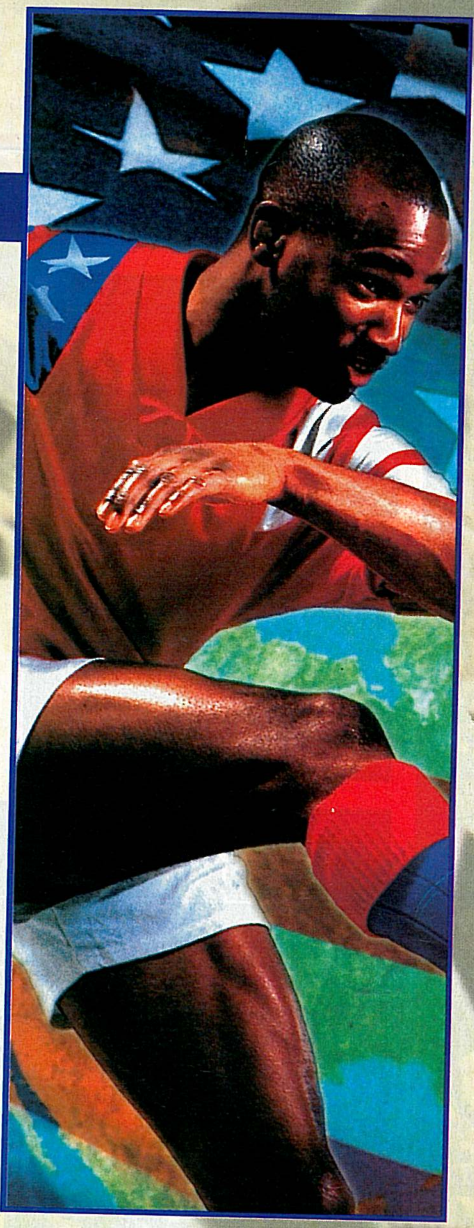
FALTA



como STRIDER II junto a otras magníficas como GP RAIDER para ***Game Gear***, crean inciertas expectativas con respecto a este nuevo cartucho.

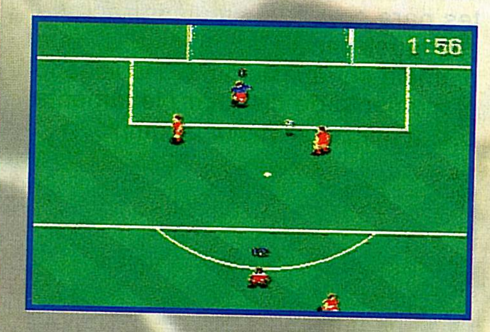
La perspectiva visual utilizada es similar a la de SENSIBLE SOCCER, aunque los programadores han variado el ángulo de inclinación para dotar al juego de una mayor profundidad. El software base en castellano y el esfuerzo realizado en cuestión de opciones intentan recoger todos los aspectos y condiciones que rodean a un evento de estas características.

Para su representación se ha optado por incluir a la mascota oficial del

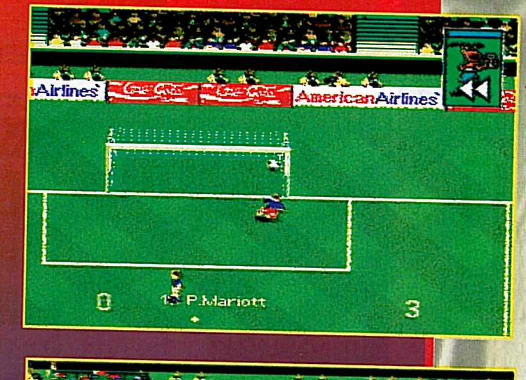


JUGADORES





REPETICIONES





JUEGO OFICIAL Y MASCOTA





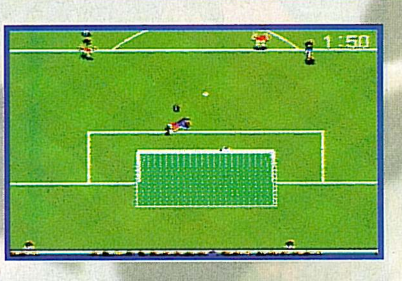
De la gran variedad de cartuchos sobre el Mundial USA '94, este cartucho es el único juego con licencia oficial. En los menús se ha utilizado a la mascota del campeonato, un perro llamado Striker.

SUPER PREVIEWS

WORLD CUP USA '94

U.S.GOLD

REINO UNIDO





MUNDIAL



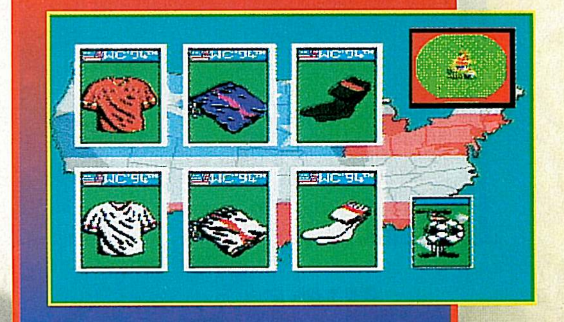
SELECCIONES

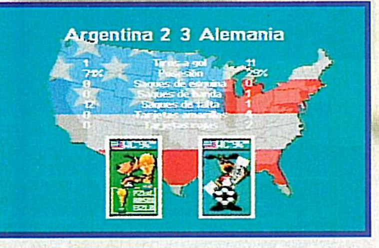


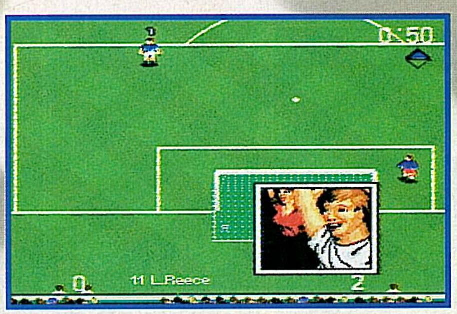
Campeonato, un perro llamado Striker, en los diferentes y numerosos menús. La posibilidad de cambiar a cualquiera de las 24 selecciones que han logrado su clasificación para el acontecimiento por otra escuadra servirá de consuelo a los seguidores de Francia o Inglaterra y, al mismo tiempo, permitirá que el cartucho sirva para disputar los futuros acontecimientos.

Los efectos de sonido, digitalizados y sampleados colaboran con el resto de ingredientes para crear un simulador acorde con la relevancia de un Mundial, que promete ser apasionante. Ha llegado el momento de disfrutar plenamente con la magia del mejor balompié.

UNIFORMES





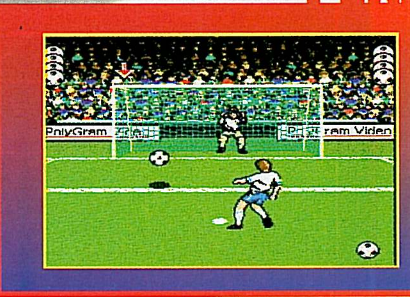


Este juego permite cambiar a las selecciones participantes en tan magno acontecimiento futbolístico. Elige a tus equipos predilectos.





PENALTIS





OPCIONES

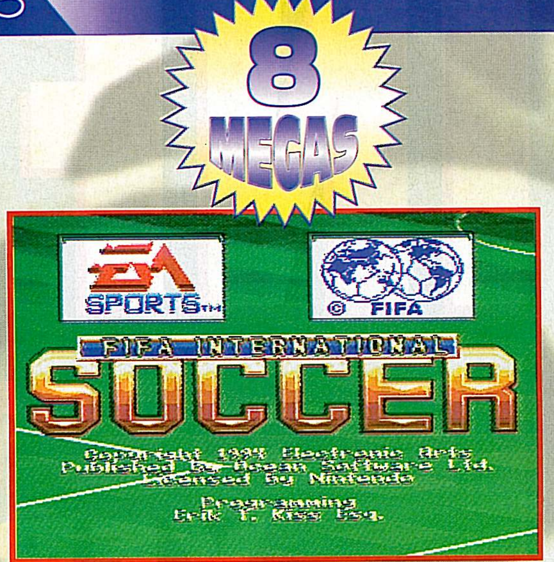


ESPECIAL FUTBOL



FIFA INTERNATIONAL

ELECTRONIC ARTS



Electronic Arts sorprendió a los aficionados al fútbol con un título para *Mega Drive,* denominado FIFA INTERNATIONAL SOCCER, donde el espectáculo era su principal baza para competir contra el realismo de SENSIBLE SOCCER. Ahora la compañía norteamericana ha realizado una magnífica conversión para *Super Nintendo* del cartucho original, aunque disminuyendo a ocho su número de megas. Pese a esta reducción con respecto a la entrega para *Mega Drive,* el juego no ha perdido ninguno de sus alicientes. Además, el título ha ganado en jugabilidad gracias a una menor velocidad en el desarrollo de los partidos.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER para los 16 bits de Nintendo incorpora también nuevos elementos como: el inédito sonido ambiental, las repeticiones (desde dos ángulos y a cámara lenta), una barra para medir la energía de los lanzamientos y la posibilidad de participar cinco jugadores simultáneamente.



JUGADAS



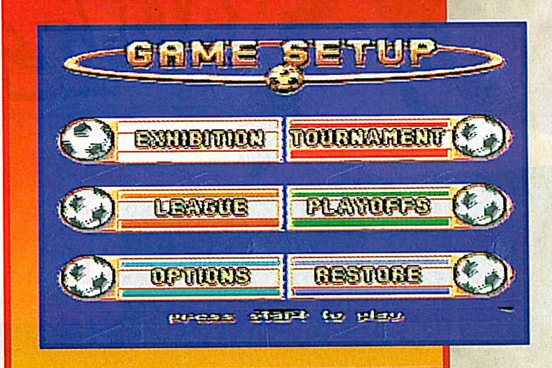


BARRA DE ENERGIA

Es un nuevo indicador para medir la potencia de disparo, tanto en los saques a balón parado como durante el desarrollo del encuentro. Gracias a esta nueva opción de FIFA INTERNATIONAL SOCCER podrás calcular a la perfección toda la fuerza de tus lanzamientos. Ahora no tendrás excusa al fallar una nítida oportunidad de gol.



COMPETICIONES



SOCCER





ESTADOS UNIDOS

ESTADISTICAS



ARBITROS



Es una de las novedades más destacadas con respecto a la versión para Mega Drive.



ESTRATEGIA





En este nuevo simulador futbolístico para los 16 bits de Nintendo prima el espectáculo por encima de todo.

CONTROL



Permite intervenir a cinco jugadores simultáneamente.



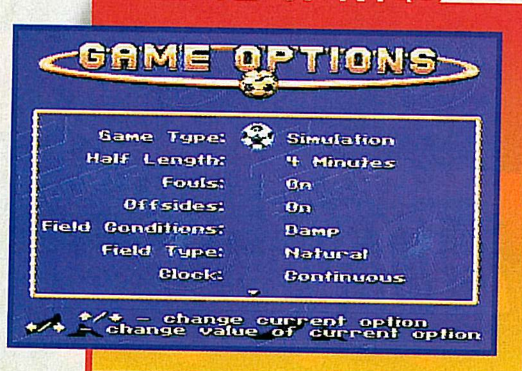
El mayor número de botones del pad para Super Nintendo aumenta las opciones de ejecutar jugadas magistrales, dignas de las grandes estrellas del deporte rey.

El juego incluye a las más destacadas selecciones nacionales, conservando características semejantes a las reales mediante una serie de parámetros. Todos estos datos constituyen una garantía suficiente para disfrutar con toda la emoción del fútbol de alta escuela.

REPETICIONES



OPCIONES



PASSWORDS



SELECCIONES





GAME GEAR
Unitros



ame Gear Aladdin Pack
U GRAN DESEO
CONCEDIDO!
¡ Al fin juntos ! La mejor portátil sin discusión y el juego que está maravillando al mundo en los últimos tiempos, en un nuevo Pack. ¡ Es el Game Gear Aladdin Pack !.
Lo que tantas veces te atreviste a soñar, SEGA - una vez más - lo ha hecho realidad.
¿ Se te ocurre una forma más genial de descubrir la sorprendente nitidez de imagen con más de 4000 colores de la Game Gear ? ¿ O de quedarte extasiado con su sonido estéreo impensable en otras portátiles ?
¿ O de montártelo de cine convirtiéndola en tu tele particular ?.
Pues ¡ corre a por tu Aladdin Pack, no sea que vuelen !.
TAMBIEN ALADDIN PACK EN MASTER SYSTEM !!
SEGA GAME GEAR
Disney's "Aladdin" - game cartridge included.
Contient la cartouche du jeu "Aladdin".
Incluye el juego "Aladdin" de Disney.
Disney's Aladdin
© Disney
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

SUPER PREVIEWS

ESPECIAL FUTBOL

KICK OFF 3

ANCO GAMES

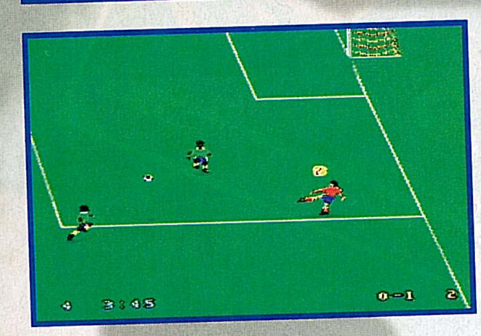
8 MEGAS

La aparición de KICK OFF en ***Amiga*** y ***Atari ST*** marcó uno de los acontecimientos más importantes en la historia de los videojuegos deportivos. El éxito logrado obligó a **Dino Dini** a lanzar KICK OFF 2 que introducía nuevas opciones como tácticas, árbitros o el número de equipos.

Los elementos más importantes de esta segunda entrega fueron su elevada cantidad de alternativas (terrenos de juego, condiciones atmosféricas o selección del árbitro) y su magnífico sonido. Sin embargo, la característica más recordada por todos los aficionados era la imposibilidad de mantener el balón pegado al pie durante los cambios de dirección. Este hecho otorgaba un mayor realismo y veracidad al juego.

Las dos versiones para ordenador fueron unificadas en un solo juego, denominado SUPER KICK OFF, para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***. El resultado no fue óptimo debido a los





imagineer PRESENTS KICK OFF 3
BY STEVE SCREECH
(C) 1994 ANCO GAMES

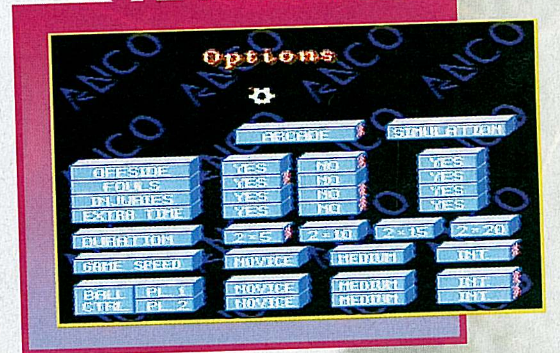




REPETICIONES











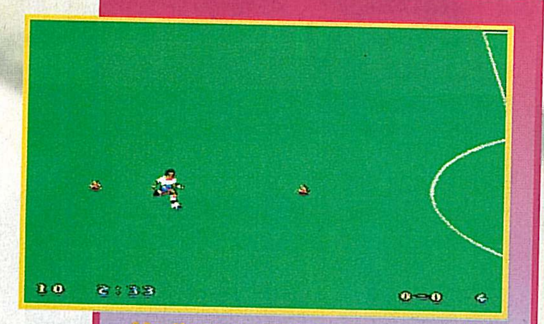








PRACTICA

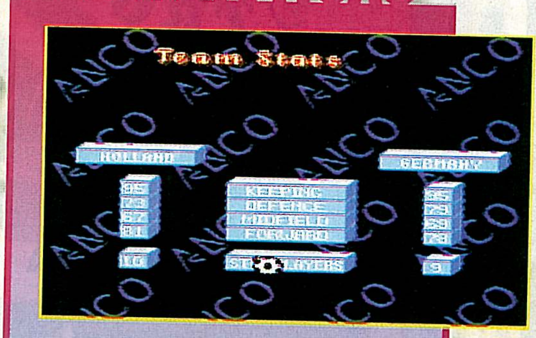


Mediante unos conos es posible practicar el control del balon para perfeccionar los regates.

PORTERO

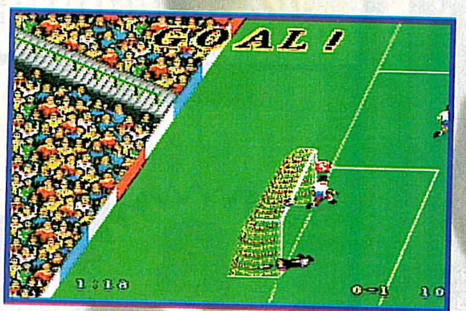


ESTADISTICAS



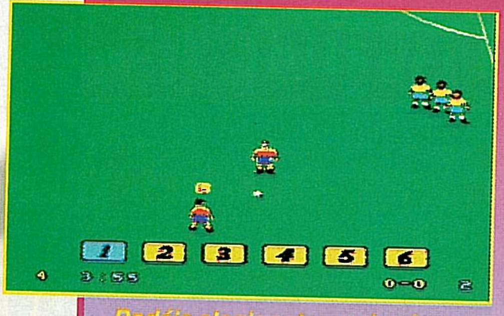
enormes caracteres gráficos de los jugadores, que no permitían tener una adecuada perspectiva general del campo. Con la llegada del Mundial, la compañía británica ha decidido lanzar una tercera entrega que destaca especialmente por su perspectiva transversal.
Los gráficos sobresalen por el cuidado de las animaciones de todos los jugadores. La variedad de opciones se mantiene, aunque añadiendo nuevas posibilidades como las faltas ensayadas. El resultado promete diversión, aunque los amantes del antiguo KICK OFF van a descubrir un cartucho radicalmente distinto.





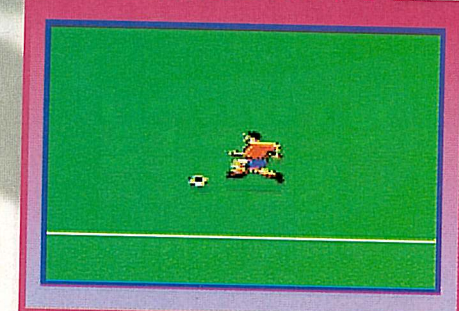
Este nuevo simulador futbolístico destaca fundamentalmente por la cuidada animación de todos los jugadores y por la variedad de opciones.

FALTAS



Podéis elegir entre varias formas predefinidas para ejecutar los lanzamientos de falta.

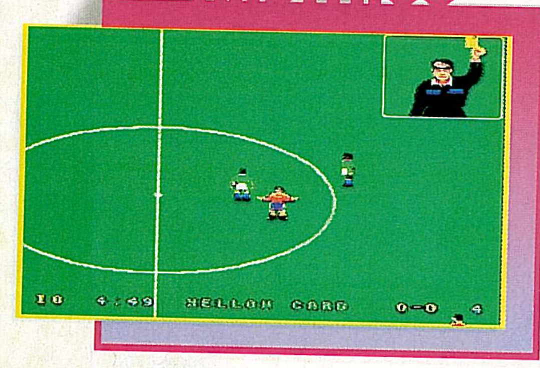
UNIFORMES



JUGADORES



ARBITROS



CALENTAMIENTO



MUNDIAL



SUPER PREVIEWS

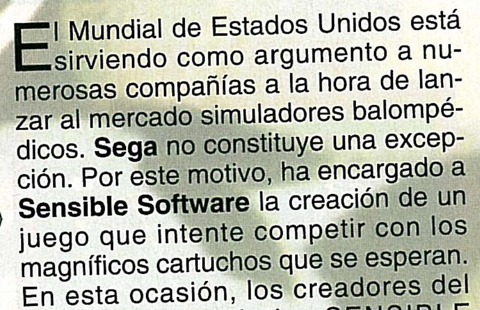
ESPECIAL FUTBOL

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II

SEGA



REINO UNIDO

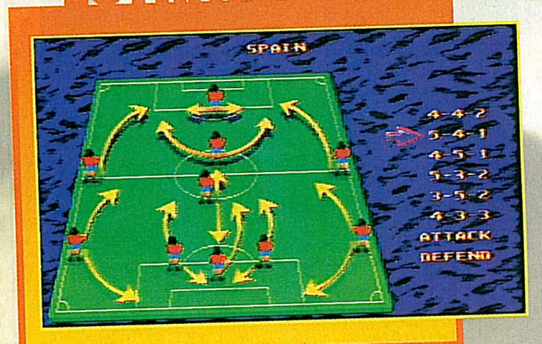


El Mundial de Estados Unidos está sirviendo como argumento a numerosas compañías a la hora de lanzar al mercado simuladores balompédicos. **Sega** no constituye una excepción. Por este motivo, ha encargado a **Sensible Software** la creación de un juego que intente competir con los magníficos cartuchos que se esperan. En esta ocasión, los creadores del fantástico SENSIBLE SOCCER han optado por sustituir su tradicional perspectiva aérea por otra transversal, semejante a la de FIFA INTERNATIONAL SOCCER o VIRTUAL SOCCER. Los caracteres gráficos tienen un tamaño considerable y se han incluido las selecciones internacionales más importantes

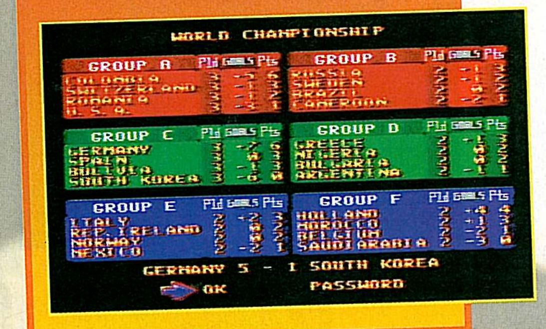
Este título permite participar en los grupos originales del Mundial'94 y, como novedad, disputar los campeonatos de Italia'90 y México'86 con los equipos participantes en sus fases finales. Los antecedentes de **Sensible Software** y **Sega** auguran un magnífico simulador futbolístico.

8 MEGAS

ESTRATEGIAS



COMPETICIONES



REPETICIONES



SELECCIONES



ARBITRO

PENALTIS

GOLES



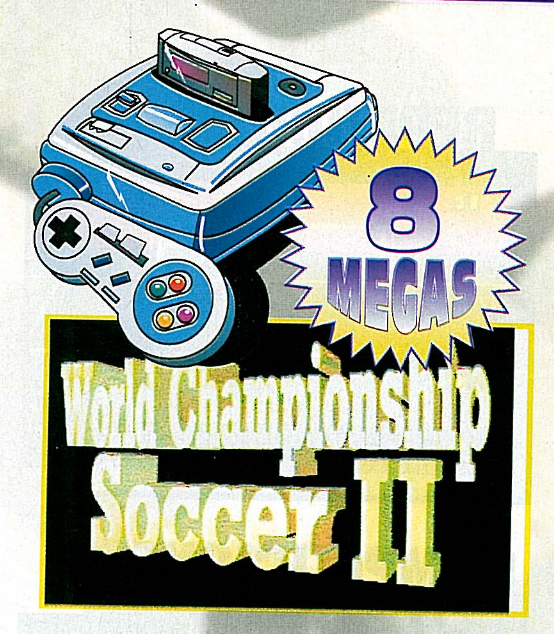
OPCIONES



WORLD SOCCER

ELECTRO BRAIN

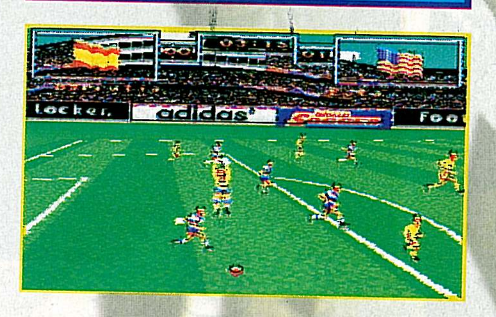




La compañía norteamericana **Electro Brain,** casi desconocida en Europa, también se sube al tren del Mundial de Estados Unidos con un cartucho cuya principal cualidad es la utilización del efecto 3D en Modo 7. Este sistema ya ha sido utilizado en otros cartuchos deportivos como el reciente SUPER HOCKEY o el más veterano WORLD LEAGUE BASKETBALL. También se ha aplicado este procedimiento al fútbol en los saques de banda y córners de VIRTUAL SOCCER. El cartucho, que en Estados Unidos se lanza avalado por el guardameta TONY MEOLA, introduce jugadas ensayadas (en los lanzamientos de faltas y de esquina) al estilo de las empleadas en TECMO SUPER NBA BASKET y NBA SHOWDOWN. Además de las selecciones participantes en el Mundial, se ofrece la posibilidad de jugar diferentes torneos con los equipos representativos de las principales ciudades del planeta, aunque dejando a un lado la auténtica denominación de las escuadras. WORLD SOCCER aporta interesantes novedades que otorgan perspectivas inéditas a un género saturado de magníficos simuladores.

PENALTIS



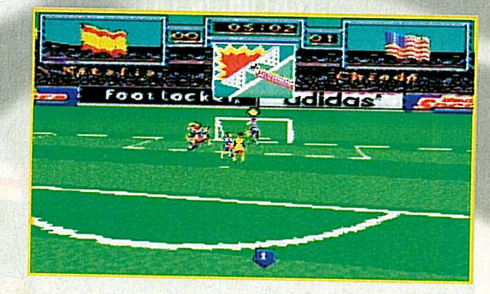






JUGADORES





La principal aportación de este nuevo simulador futbolístico es el empleo del efecto 3D en un increíble Modo 7. Un punto a favor de los programadores.



EQUIPOS



JUGADAS



MUNDIAL



SUPER PREVIEWS

ESPECIAL FUTBOL





ELITE

WORLD CUP STRIKER

8 MEGAS

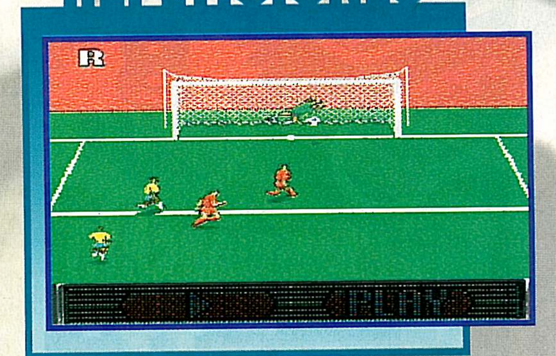
Las diferentes versiones de DOCTOR FRANKEN, especialmente la de ***Game Boy***, constituyen los títulos más relevantes de los británicos de **Elite.** En el género deportivo sólo contaban con 1992 EUROPEAN CHAMPIONSHIP para ***Amiga*** y ***PC***, STRIKER para ***Super Nintendo*** y ULTIMATE SOCCER para ***Mega Drive*** y ***Game Gear.***

El Mundial de Estados Unidos ha sido la excusa para lanzar una versión renovada para ***Super Nintendo*** con el título de WORLD CUP STRIKER. Las novedades con respecto a anteriores versiones se limitan a la mejora de los menús (con la sustitución de las interminables listas escritas por símbolos al más puro estilo KICK OFF) y los nuevos máximos castigos en una perspectiva real cónica.

Se mantiene la posibilidad de disputar partidos de fútbol sala, donde la rapidez del juego se multiplica debido a la imposibilidad de que los balones salgan fuera de la cancha.

Por último, es necesario destacar el editor de jugadores y las importantes novedades sonoras con himnos nacionales incluidos.

REPETICIONES



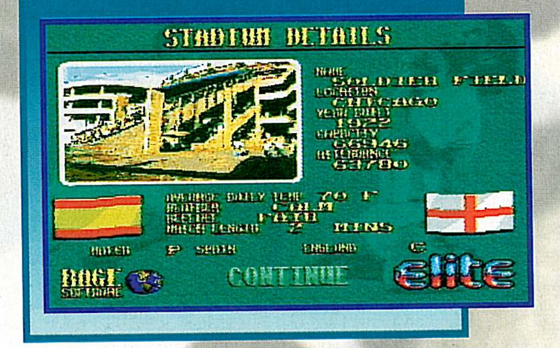
COMPETICIONES



PENALTIS



ESTADIOS



FALTA



FUTBOL SALA



OPCIONES



EDITOR



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

ACCLAIM

ESTADOS UNIDOS





Después del éxito logrado por **Acclaim** con NBA JAM, la compañía norteamericana probó suerte en el género futbolístico con RYAN GIGGS CHAMPIONS para los 16 bits de **Nintendo.** La conversión para ***Mega Drive*** no se ha hecho esperar, aunque en esta ocasión el título del cartucho se ha sustituido por CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER.

El nuevo programa recoge de forma casi íntegra las principales características de su antecesor. Su aspecto más destacado es la ejecución de regates de auténtica fantasía. Si además tenemos en cuenta los cuidados caracteres gráficos de los guardametas (comparables a los incluidos en FIFA INTERNATIONAL SOCCER), parece claro que la compañía norteamericana ha apostado por la espectacularidad. La presencia de 32 selecciones, y posibilidades como el fuera de juego o la ausencia de árbitros son recogidos por los programadores de **Park Place.**

Por cierto, un comentarista, con una traducción al español un tanto sospechosa, ameniza los descansos con el objeto de no dejar un solo instante para el aburrimiento.





Con este nuevo título podrás ejecutar sobre el césped regates de auténtica fantasía, que podrían firmar cualquiera de los grandes astros mundiales.

IDIOMAS













PORTERO



SELECCIONES



MARCADOR

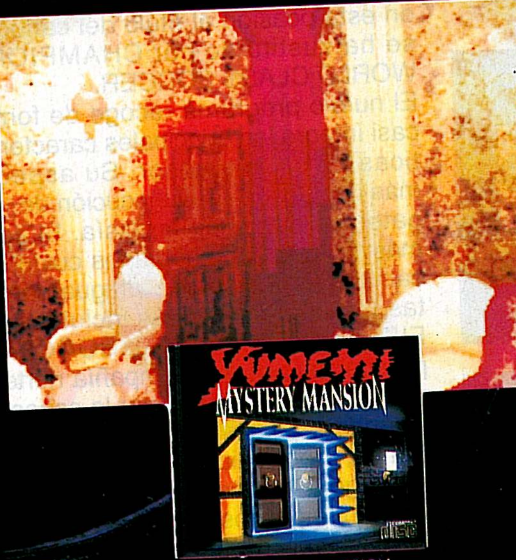


Reportaje de Javier Iturrioz



LO ULTIMO EN LANZ



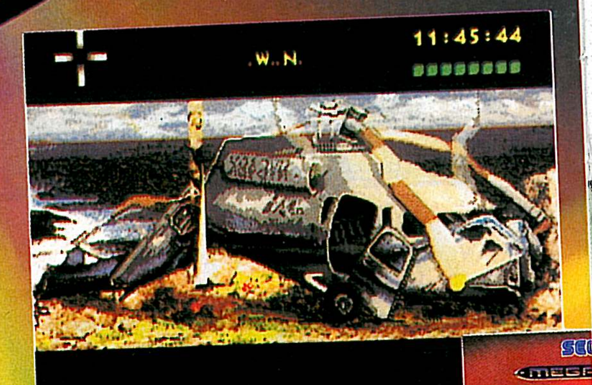


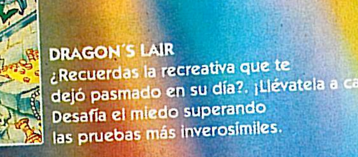
DRACULA UNLEASHED
La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!

YUMEMI MISTERY MANSION
Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.



PRIZE FIGHTER
El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de carne y hueso, pretende arreglarte la cara, a base de directos crochets y ganchos. ¡Defiéndete y saca los puños!.







DRAGON´S LAIR
¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su día?. ¡Llévatela a casa!. Desafía el miedo superando las pruebas más inverosímiles.

Unitros



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Y próximamente en MEGA CD: WORLD CUP SOCCER • SOULSTAR • A

...A-CD

...AMIENTO DE DISCO.





SON OF CHUCK
Unos gráficos espectaculares y una música de lo más cañera, recrean un mundo prehistórico insólitamente atractivo.





DUNE
La estrategia es tu mejor arma para conseguir el control de la especia y dominar el planeta DUNE. ¿Te perdiste la película?.

Nunca un disco llegó tan lejos.
En potencia de juego. (**4672 Megas**). En percepción sensorial (**efectos especiales digitalizados; imágenes reales mediante sistema TRU- VIDEO**). En aventuras gráficas (**rotaciones de 360°; efecto ZOOM multidimensional**). En calidad de sonido (**banda sonora de lectura digital Q-SOUND**).
Es la magia de la diversión digital: EL MEGA CD. Toda una experiencia reservada a los que se exigen lo máximo ante un videojuego. Una avalancha de sensaciones en un simple Compact Disc. ¿Estás listo para el gran salto?. Revisa estos títulos y deja que tu instinto decida por ti.





TERMINATOR CD
Acción, acción y más acción. Dispara a todo lo que se mueva y puede que llegues lejos.

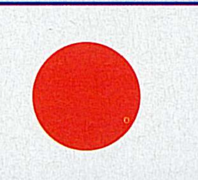


JURASSIC PARK
Una aventura completamente nueva en el Parque más inquietante jamás concebido. Deberás rescatar los huevos de 7 especies distintas y destruir a las bestias. ¡Van a por ti!.



LA LEY DEL MAS FUERTE

...NOTHER WORLD • TOM CAT ALLEY • BATTLE CORPS • HARRIER ASSAULT



DRAGON BALL Z

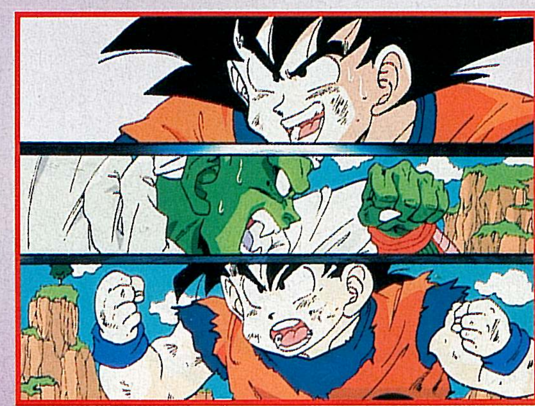
BANDAI

16 MEGAS

Después de meses y meses de lloros, balbuceos y maldiciones célticas, los usarios de ***Mega Drive*** podrán tener dentro de poco su primera ración de **DRAGON BALL Z**. **Bandai** es de nuevo la responsable de trasladar el maravilloso universo de Akira Toriyama a un *beat'em up* cargado de acción, colorido y buenos gráficos. Si las anteriores entregas para ***Super Nintendo*** ya eran buenas, este cartucho para ***Mega Drive*** casi roza la perfección. Para empezar, el sistema de control, a pesar de utilizar tan sólo tres botones, es bastante más fluido y permite hacer las magias y movimientos especiales con suma facilidad, sin necesidad de dejarnos los dedos en el intento. El aspecto gráfico es inmejorable con un uso del colorido más que acertado y una definición en los sprites de los luchadores como nunca se ha visto en una ***Mega Drive***.

Los fondos, pese a tener menos planos de scroll parallax, son verdaderamente impresionantes y reflejan a la perfección algunos de los mejores momentos de la serie de televisión. Así podremos luchar en el desolado planeta Namec (antes y durante su destrucción), tomar parte en el Gran Torneo de Artes Marciales o entrenar en la casa de Dios en compañía de Piccolo, Son Gohan o los temibles villanos Cel y Freezer. Tú decides en este caso. **DRAGON BALL Z** nos ofrece, además, un vasto menú de opciones donde es posible entablar combate contra un segundo jugador, la computadora o incluso hacer que el propio juego controle a los dos luchadores para que los novatos puedan aprender la mecánica del desarrollo. Además, no hay uno, sino once modos de historia diferentes en los que tomar parte. Su dificultad varía según el personaje elegido. Todos estos detalles, y muchos más que ya os desvelare-



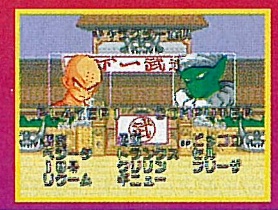






ELEGIR UN KRILIN

DRAGON BALL Z nos permite elegir entre once luchadores diferentes, con Son Goku y Piccolo a la cabeza. Entre sus filas encontraremos a viejos conocidos como Vegeta, Trunks o Son Gohan y otros completamente inéditos. Pero, sin duda, la incorporación más llamativa es la de Krilín, totalmente ausente en todas las demás versiones.







HISTORIA

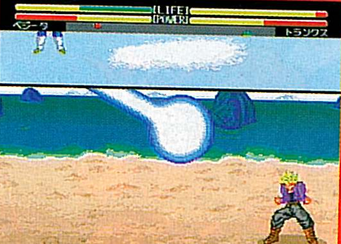
En esta ocasión no hay una sino once historias distintas, en las que podremos optar por acompañar a Son Goku y los Super Saiyans, o adoptar el papel de villano (Cel o Freezer) y aterrorizar a todo el planeta Tierra.

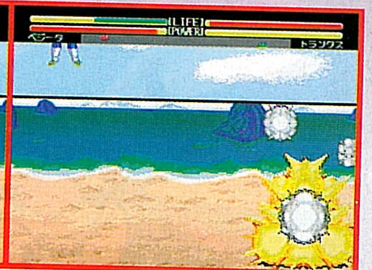






















EL PODER DE SAIYAN

¿Qué juego de DRAGON BALL sería este cartucho sin su correspondiente dosis de magia? Con un mínimo de habilidad podrás lanzar ondas Kamehame, el Final Flash de Vegeta o el Rayo Asesino de Piccolo. Todo un lujo.





mos, hacen de **DRAGON BALL Z** el mejor cartucho de lucha aparecido en ***Mega Drive***, en dura pugna con el sagrado y hasta ahora intocable STREET FIGHTER II.

Habrá que esperar hasta Junio para poder disfrutar de la versión oficial de este maravilloso juego que (según todos los rumores) va a ir acompañado de un regalo sorpresa y de un manual digno del mismo Toriyama. La onda Kamehame está a punto de estallar.

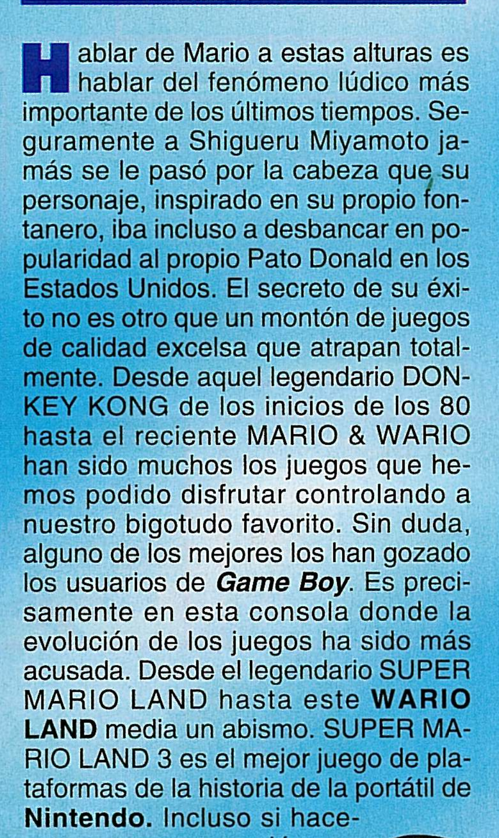
NEMESIS



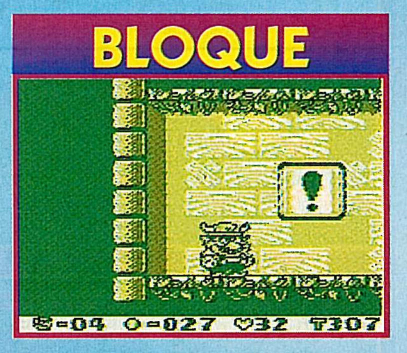


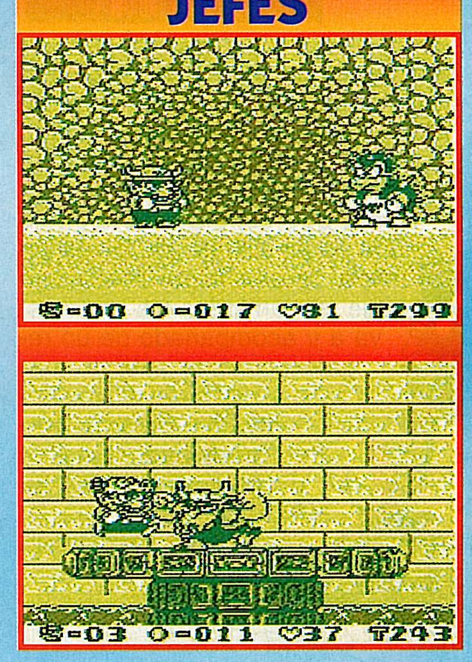


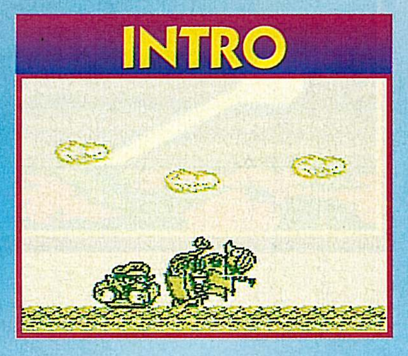




Hablar de Mario a estas alturas es hablar del fenómeno lúdico más importante de los últimos tiempos. Seguramente a Shigueru Miyamoto jamás se le pasó por la cabeza que su personaje, inspirado en su propio fontanero, iba incluso a desbancar en popularidad al propio Pato Donald en los Estados Unidos. El secreto de su éxito no es otro que un montón de juegos de calidad excelsa que atrapan totalmente. Desde aquel legendario DONKEY KONG de los inicios de los 80 hasta el reciente MARIO & WARIO han sido muchos los juegos que hemos podido disfrutar controlando a nuestro bigotudo favorito. Sin duda, alguno de los mejores los han gozado los usuarios de ***Game Boy***. Es precisamente en esta consola donde la evolución de los juegos ha sido más acusada. Desde el legendario SUPER MARIO LAND hasta este **WARIO LAND** media un abismo. SUPER MARIO LAND 3 es el mejor juego de plataformas de la historia de la portátil de **Nintendo.** Incluso si hacemos una comparación con su más inmediato antecesor, el desequilibrio es más que





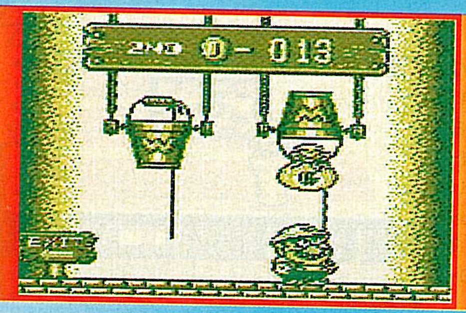


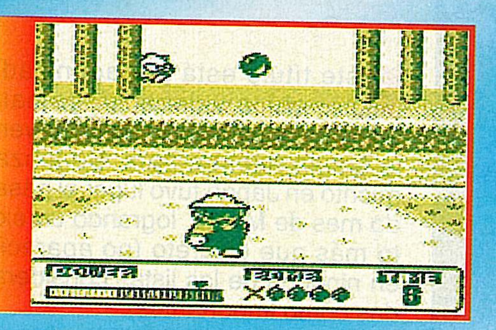


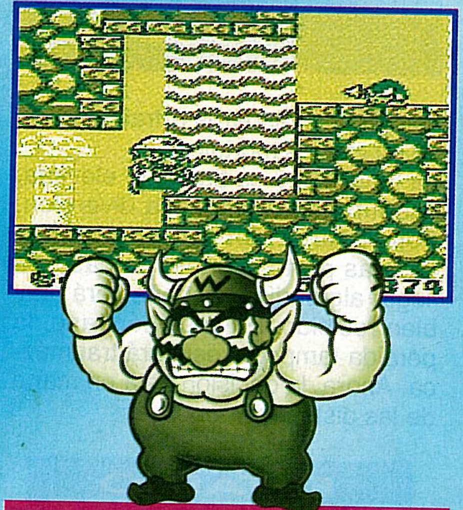
SUPER MARIO LAND 3

BONUS



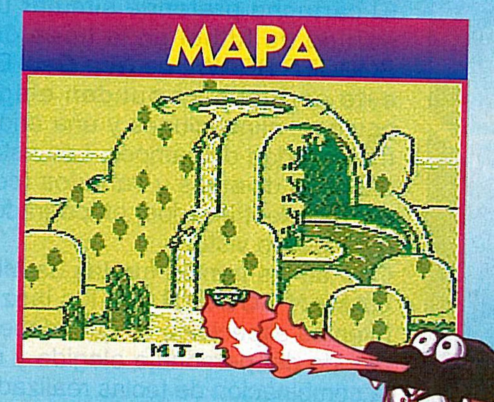




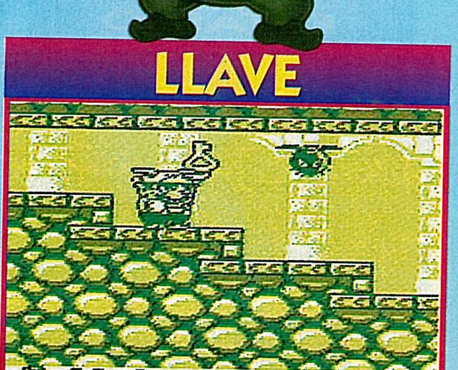


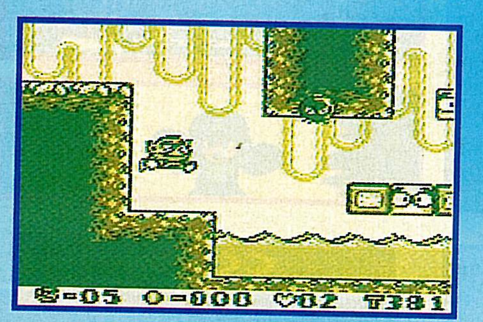
patente. Si el primer Mario era un poco pulgoso y el segundo una especie de Gulliver en un país de enanos, en esta tercera parte Wario (el protagonista absoluto del juego) goza del tamaño ideal para complementarse con unos escenarios y enemigos que parecen fabricado a su justa medida. Además de este ajuste proporcional, **WARIO LAND** mantiene intacto el torrente imaginativo de la segunda parte y la jugabilidad de la primera. Por otra parte, su elevada cantidad de mundos (40) asegura longevidad al cartucho a pesar de que conserva la pila de grabar partidas. La novedad más importante es que en esta ocasión debemos controlar al malo, a Wario, pero después de la primera partida su figura se nos hará tan familiar como la de nuestro Mario de toda la vida. Es también de agradecer la sabrosa inclusión de un par de juegos de bonus entre fase y fase que son otro aliciente al ya de por sí impecable conjunto. Wario recoge items que le pueden transformar en Super Wario, Wario Reactor, Wario Toro o Wario Dragon, cuatro versiones potenciadas del villano más malvado de la historia del Reino del Champiñón.

MAPA



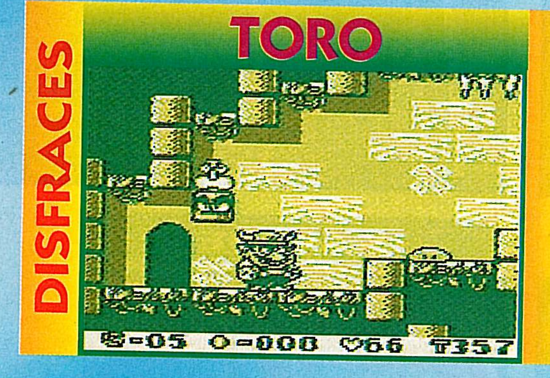
LLAVE



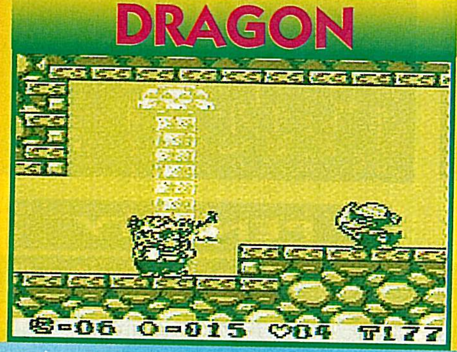


DISFRACES

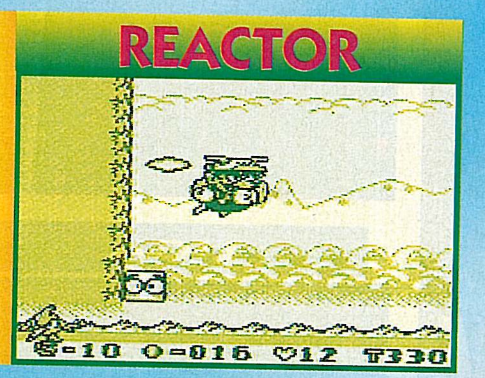
TORO

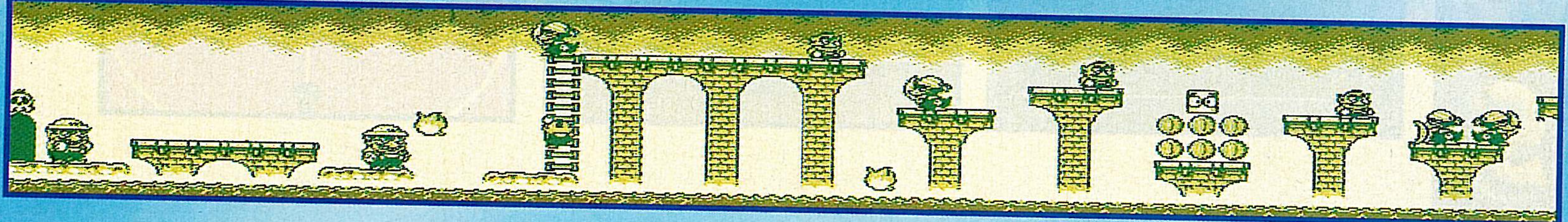


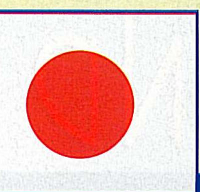
DRAGON



REACTOR







MEGAMAN SOCCER

JAPON

CAPCOM

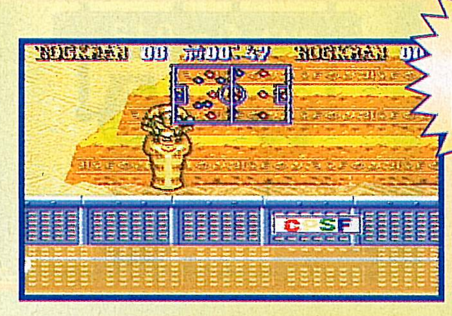
8 MEGAS

Este título está protagonizado por el inolvidable Megaman, aunque probablemente nunca verá la luz en nuestro país. Su lanzamiento en Japón tuvo lugar el pasado mes de Marzo, logrando un éxito más que discreto (no aparecía en ninguna de las listas consideradas como importantes).

El cartucho pretende simular un partido de fútbol en la línea del SOCCER BRAWL de ***Neo Geo***. En este cartucho se pueden elegir equipos, alineaciones y una enorme cantidad de campos. Los estadios son diversos y variados (con hierba, electrificados, empedrados o de ladrillo visto).

Otro de los puntos fuertes de **MEGAMAN SOCCER** son los lanzamientos especiales ya que, dependiendo del personaje elegido y de la combinación de teclas realizada, nuestros lanzamientos pasarán de ser simples disparos a transformarse en misiles mortales.

La jugabilidad es bastante elevada, asegurando una amplia diversión. Pese a no ser un cartucho con excesivas pretensiones, en caso de llegar algún día a España será muy bien recibido. En caso contrario, la pérdida tampoco resultará traumática. Ahora, la decisión está en mano de las distribuidoras.





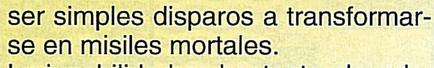
INTRO





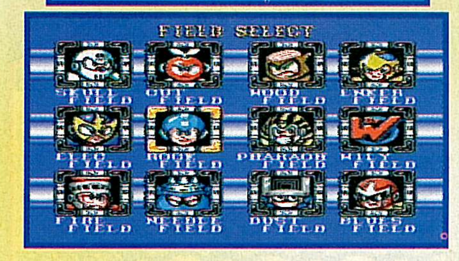




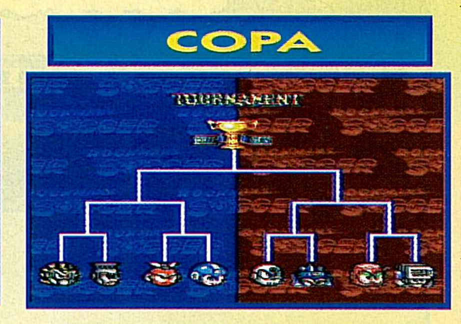


EQUIPO

ESTADIO



COPA







LIGA



PENALTY



SAQUE



LA LOCURA VIKINGA DE SUPER NINTENDO

Hace 800 años que salieron de casa y están esperando que alguien les ayude a volver.

¿Y AHORA QUE LE DIGO A MI MADRE?

OS DIJE QUE DESPUES DEL PRIMER FIORDO A LA DERECHA

ESTOY HASTA EL CASCO DE DAR VUELTAS

THE LOST VIKINGS

LLEVALES A CASA

- MAS DE 35 NIVELES.
- TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO.
- CONTROL SIMULTANEO DE LOS TRES PERSONAJES.

Nintendo®

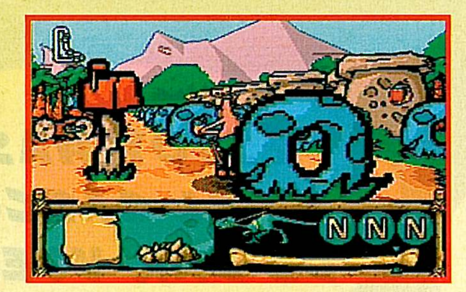
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



CHUCK RALLY

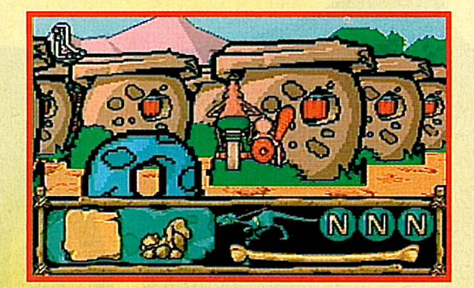
CORE DESIGN

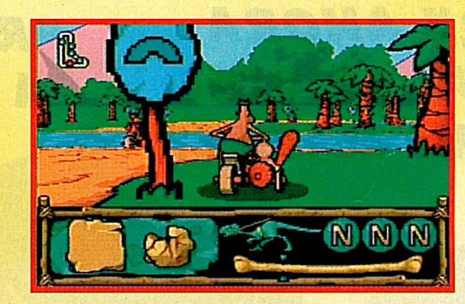


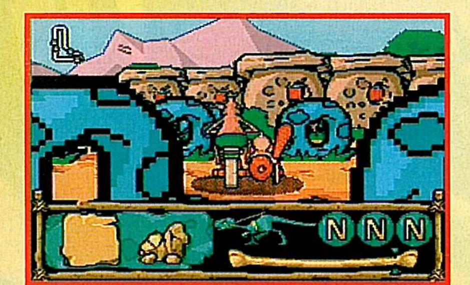










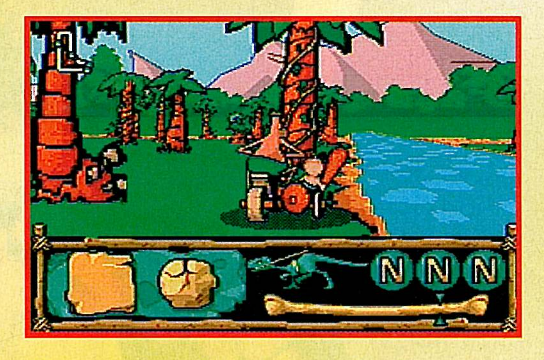


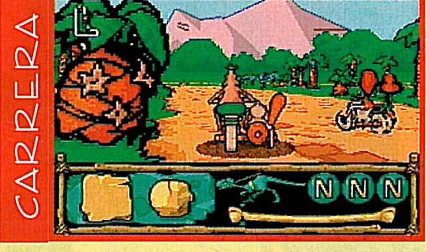
Core Design se está ganando un lugar en el corazón de todos aquellos que, en su día, disfrutamos con las maravillas presentadas por la compañía **Sega** en los salones recreativos.



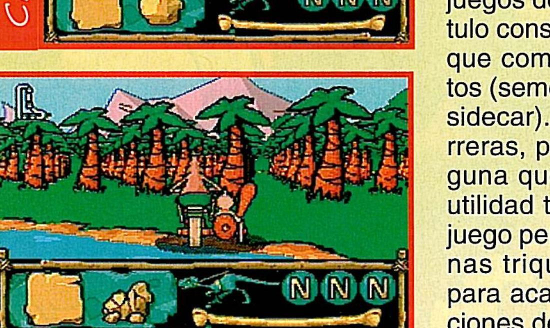
Explotar las posibilidades de una máquina como el ***Mega CD*** no parece estar al alcance de muchos o, por lo menos, eso se empeñan en demostrar. **CHUCK RALLY** nos muestra una vez más el *scaling*, la tecnología que **Sega** puso al servicio de los programadores de ***Mega CD***. Con él, se pueden conseguir efectos tan espectaculares como los mostrados por BATMAN RETURNS o THUNDER HAWK, auténticas maravillas de la programación que se aproximan mucho a lo que la compañía japonesa acostumbraba a mostrar en sus grandiosas máquinas recreativas.

CHUCK RALLY dispone de un total de siete circuitos situados en lugares tan dispares como la jungla, la ciudad de piedra o el volcán (todos ellos aparecieron en anteriores juegos de Chuck). Además, este título consta de 16 enemigos con los que competir y 9 vehículos distintos (semejantes a motocicletas con sidecar). Como buen juego de carreras, posee también boxes y alguna que otra zona secreta cuya utilidad todavía está por ver. Este juego permite la utilización de algunas triquiñuelas poco elegantes para acabar con las sanas aspiraciones de vuestros adversarios.





CARRERA

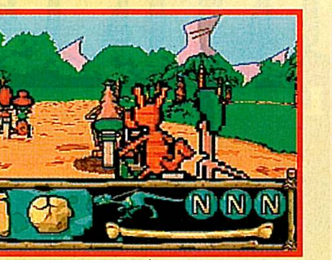




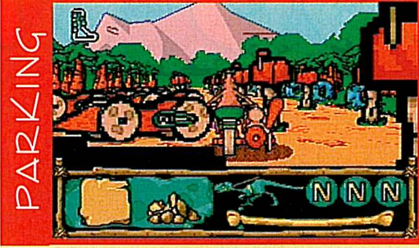
Como nota curiosa, es preciso destacar un simpático hecho. Cuando la motocicleta padezca los desniveles de la carretera, los protagonistas del juego intercambiarán sus posiciones en el vehículo.

Desde luego, **CHUCK RALLY** promete. Las técnicas utilizadas en su realización hacen presagiar un nuevo éxito de la compañía británica,que muy pronto se consagrará con el ansiado SOUL STAR.

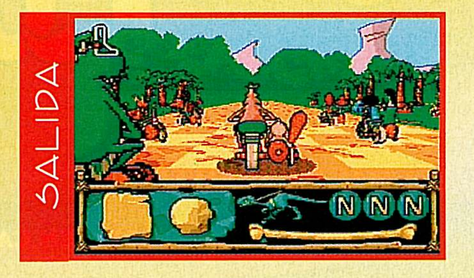
Su lanzamiento se espera para Junio. Así que el próximo mes estará con toda seguridad comentado en nuestras páginas. Mientras tanto, intentad mantener la tranquilidad a toda costa.



RIVALES

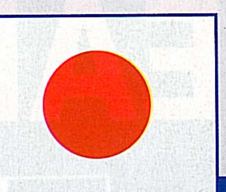


PARKING



SALIDA


¡ES LO MAS REAL!
CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™
El mejor simulador de fútbol
Acclaim®
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
MEGA DRIVE
IONS WORLD CLASS SOCCE IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT TM & © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION
CLAIM ENTERTAINMENT & © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTREPRISES, LTD. SUPER
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCTS SEALS AND OTHER MARKS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



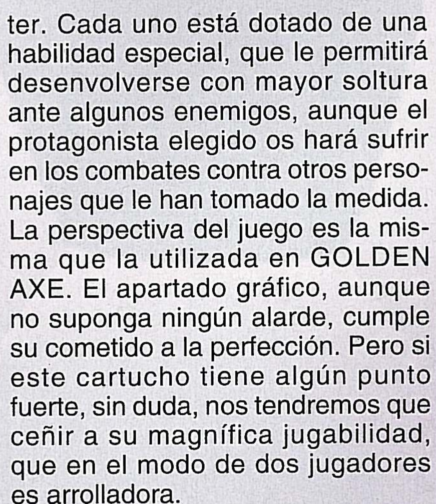
THE KING OF DRAGONS

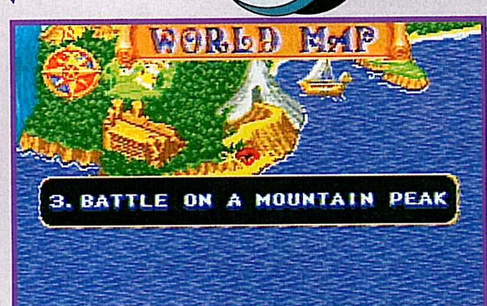
CAPCOM





THE KING OF DRAGONS es una conversión de la máquina recreativa, de idéntico nombre, con la que **Capcom** obtuvo un gran éxito hace tiempo.
Siguiendo la misma línea que THE KNIGHTS OF THE ROUND, MAGIC SWORD (el primer juego de **Capcom** de este estilo), o el ya mítico GOLDEN AXE, este cartucho nos acerca una vez más a un mundo mitológico repleto de minotauros, dragones, ogros, cíclopes y otros seres curiosos.
El argumento tiene un esquema clásico. Podemos elegir entre cinco combatientes para llegar hasta el Gran Dragón: The Dwarf, The Elf, The Cleric, The Wizard y The Fighter. Cada uno está dotado de una habilidad especial, que le permitirá desenvolverse con mayor soltura ante algunos enemigos, aunque el protagonista elegido os hará sufrir en los combates contra otros personajes que le han tomado la medida.
La perspectiva del juego es la misma que la utilizada en GOLDEN AXE. El apartado gráfico, aunque no suponga ningún alarde, cumple su cometido a la perfección. Pero si este cartucho tiene algún punto fuerte, sin duda, nos tendremos que ceñir a su magnífica jugabilidad, que en el modo de dos jugadores es arrolladora.
Seguramente **THE KING OF DRAGONS** será bien recibido con los brazos abiertos por todos aquellos amantes de juegos clásicos que toman como referencia el mundo mitológico. Desgraciadamente, este género se ha visto relegado últimamente a un segundo plano por la preponderancia de otros estilos que dominan el actual mercado.





THE CLERIC



THE ELF



2 JUGADORES



SELECCION



THE FIGHTER



THE WIZARD



THE DWARF



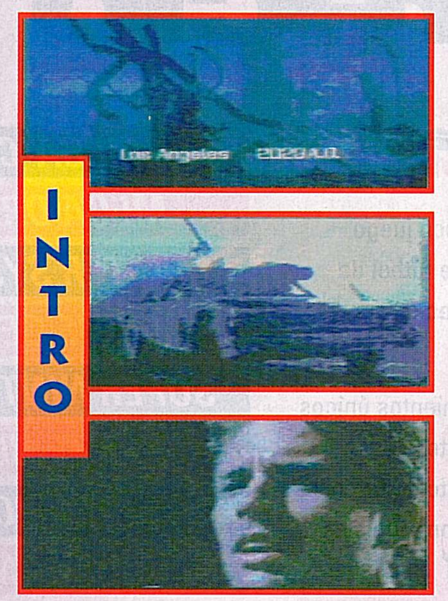

WorldCupUSA94™
© 1991 WC'94 / ISL
Official Licensed Product
El único que mereció
ganar la licencia oficial
Este es el auténtico, el único juego oficial de los Mundiales de fútbol de EE.UU, y el único que mereció llevarse la licencia.
Pasión esfuerzo, movimientos únicos y habilidades impresionantes caracterizan al campeonato de fútbol más famoso del mundo, con todos los ingredientes del mejor simulador de fútbol de la historia: World Cup USA '94™, de U.S. Gold.
En World Cup USA '94 no andarás de un lado para otro dando patadas al aire, porque este es el desafío definitivo en habilidad, estrategia y táctica
Si no te lo crees... Juega y lo comprobarás!
Este es un juego para ganadores!
MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAME BOY
IBM PC
CD-ROM
U.S. GOLD
WorldCupUSA94™
Official Licensed Product
SEGA™
Las versiones para SUPER NINTENDO, NINTENDO GAME BOY, IBM PC y IBM PC CD-ROM están distribuidas por DROSOFT. Moratín 52. 28014 Madrid. Servicio de atención al Usuario: 429 11 61.
Las versiones para SEGA MEGA-CD, SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM y SEGA GAME GEAR están distribuidas por SEGA ESPAÑA. Fortuny 39. 28010 Madrid.
DROSOFT
WorldCupUSA94™
© 1991 WC'94 / ISL
©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

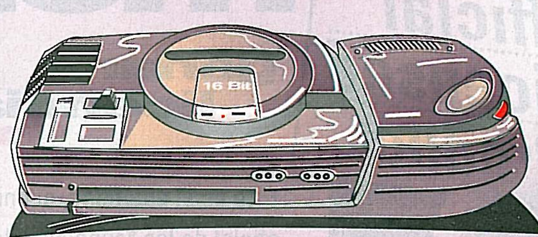


TERMINATOR

VIRGIN







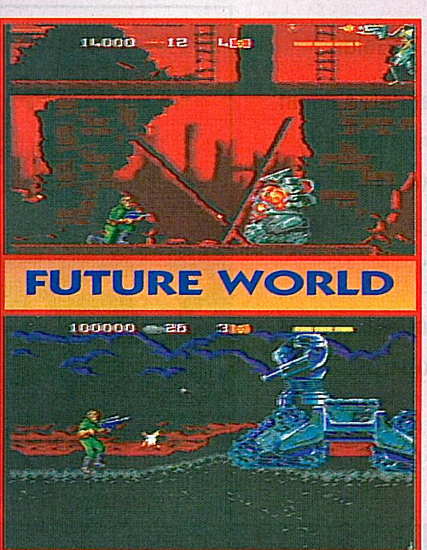


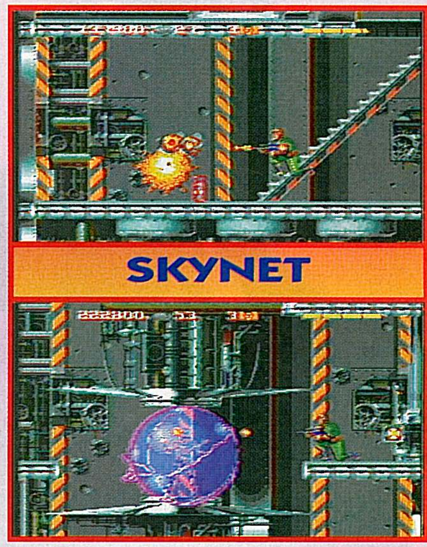


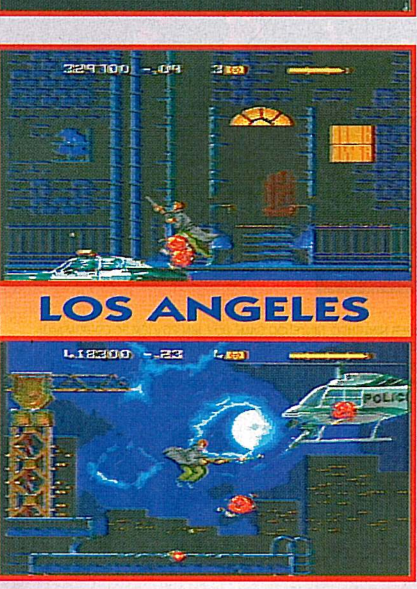
Corren buenos tiempos para el ***Mega CD,*** y productos como **TERMINATOR** no hacen más que corroborarlo día a día. Por fin, las compañías se lanzan a realizar conversiones acordes con el nivel técnico de esta consola.

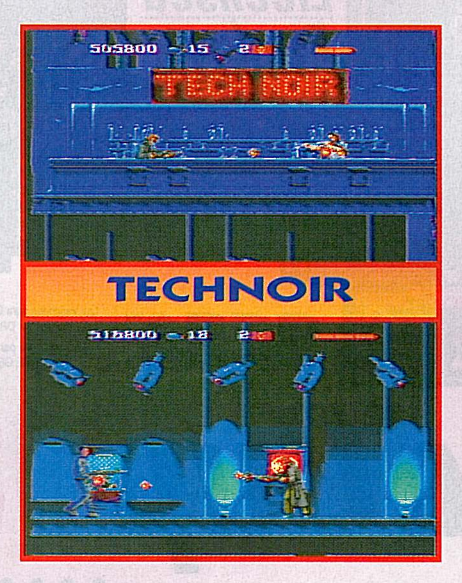
Esta entrega no tiene parangón con su homónima para ***Mega Drive***. **Virgin,** creadora de ALADDIN y COOL SPOT entre otros, sólo mantiene el planteamiento basado en el guión original de la película. Sin embargo, esta compañía ha aumentado el numero de fases y su mapeado, mejorando también considerablemente los gráficos. Como colofón, una música alucinante que incluye melodías de la banda sonora cinematográfica.

Cada nivel viene presentado por digitalizaciones del filme. Pese a que las primeras no son de una perfección encomiable, las posteriores irán aumentando progresivamente de calidad. En definitiva un juegazo preparado para hacer las delicias de todos los usuarios del ***Mega CD***. ¡Ya era hora!

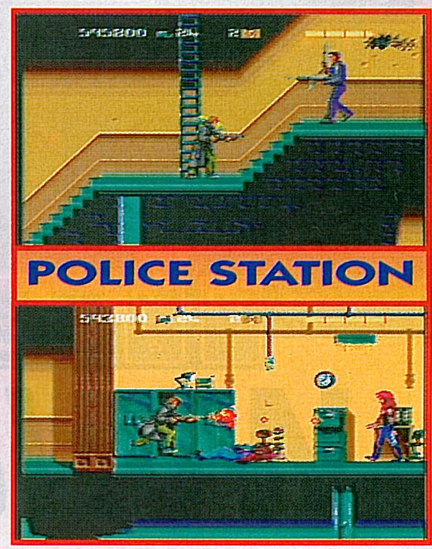

FUTURE WORLD


SKYNET


LOS ANGELES



TECHNOIR


POLICE STATION

Nigel Mansell's World Championship

POLE POSITION

CID FCA!

A partir de ahora ésta será la única posición que debes ocupar si quieres sentirte como el más intrépido piloto de Fórmula 1. El salón de tu casa se convertirá en el circuito más excitante. Arranca motores y ponte a los mandos de tu **GAMEBOY** o tu **SUPER NINTENDO,** porque te espera la más apasionante carrera de tu vida: 16 circuitos, 2 niveles de dificultad, opción aprendizaje, todo ello en Modo 7. Por fin ha llegado el más auténtico simulador de coches de carreras profesionales: **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.**





Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

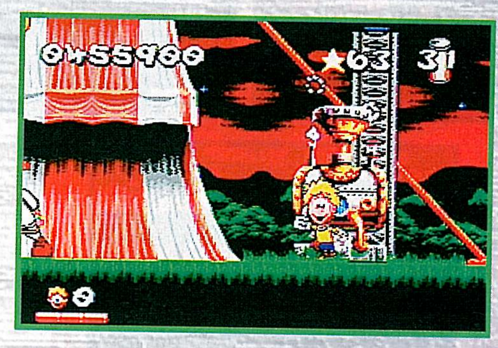


MARKO'S MAGIC FOOTBALL

MENUDO PELOTAZO

Todos recordaréis las maravillas realizadas por Maradona con una simple naranja, una bola de papel de plata y ya no digamos con un balón. Pues esto no es absolutamente nada en comparación con las habilidades futbolísticas del pequeño Marko.

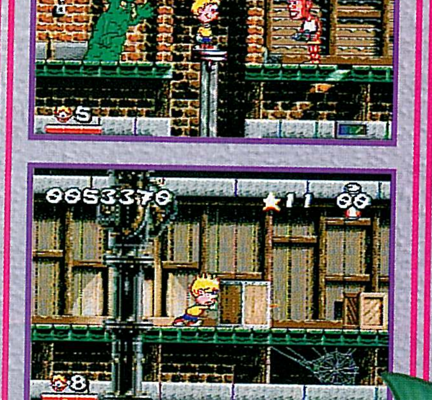
En el año del Mundial intuíamos que proliferarían de una manera casi escandalosa los títulos relacionados con el deporte rey y, por la cantidad de juegos aparecidos en las últimas fechas, no estábamos muy desorientados. Lo que pocos podíamos esperar es que el mejor de todos sería un cartucho que, pese a estar protagonizado por un esférico, nada tiene que ver con los simuladores balompédicos. **MARKO'S MAGIC FOOTBALL**, de la compañía **Domark** (F-1, PRINCE OF PERSIA o DAVIS CUP), es un alucinante arcade con tintes plataformeros programado y diseñado por **Cartoon Mavericks** para los 16 bits de **Sega**. La idea original de este cartucho fue durante algún tiempo objeto de polémica, ya que tanto **Ocean** (con SOCCER'S KID para ***SNES***) co-



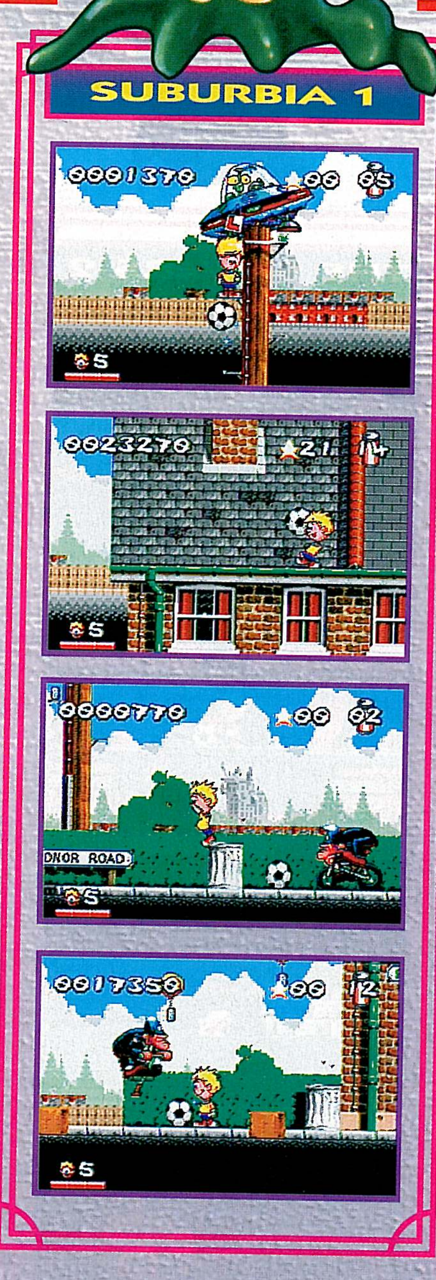




THE CELLARS





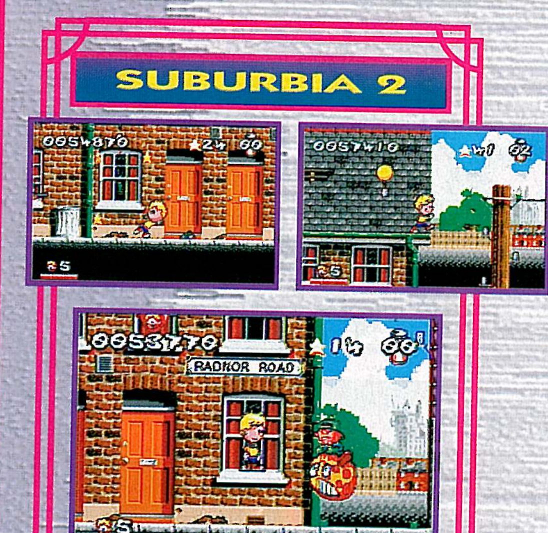


SUBURBIA 1





SUBURBIA 2





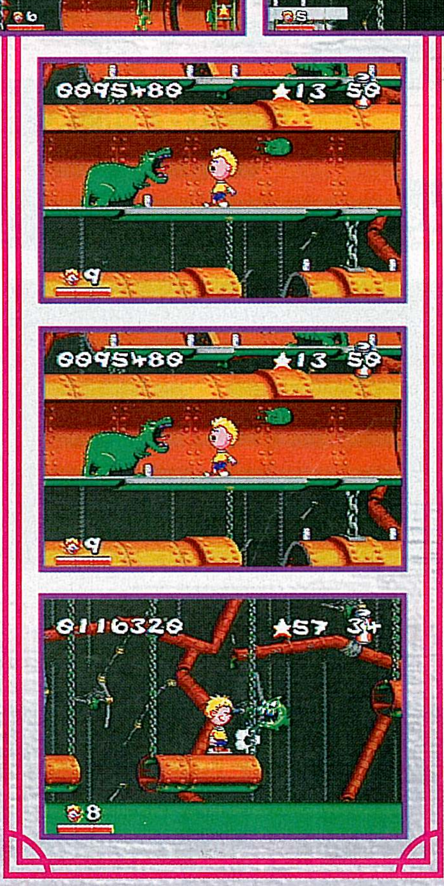
mo **Domark** (con **MARKO'S MAGIC FOOTBALL)** quisieron atribuirse la paternidad del niño que resuelve todo a base de balonazos. Olvidándonos de disputas y ciñéndonos a los resultados, lo cierto es que el cartucho para ***Mega Drive*** es sustancialmente superior al de ***Super Nintendo***. Sus 16 megas nos ofrecen la oportunidad de comprobar las verdaderas posibilidades de esta consola, dando una lección magistral del uso de la paleta de colores, de definición de imagen en personajes y escenarios, y de la animación

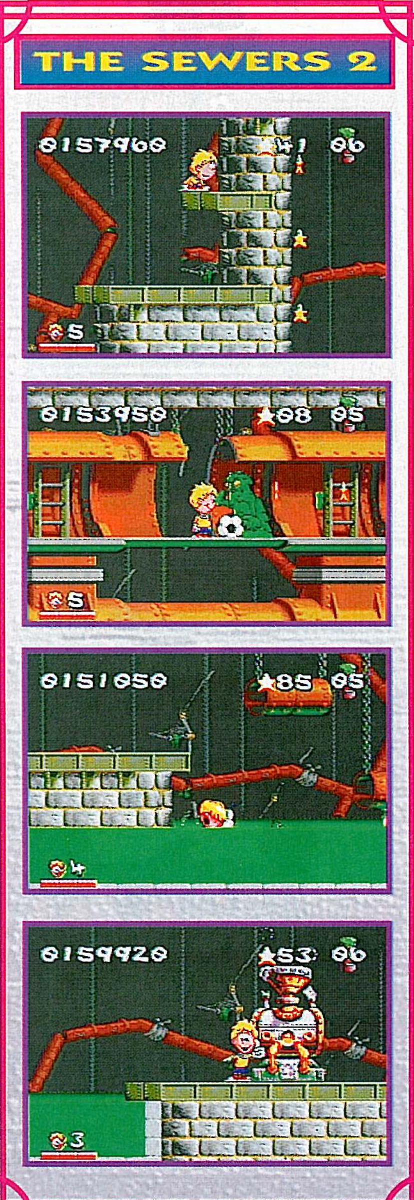
MARKO'S MAGIC FOOTBALL

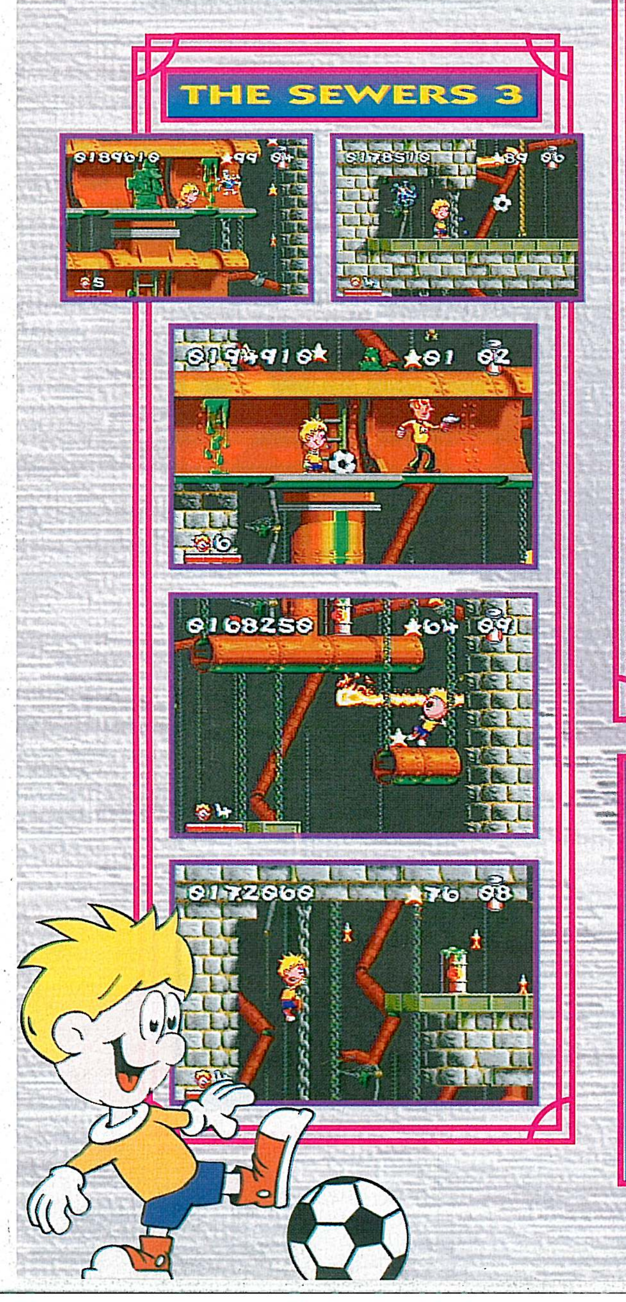


de los protagonistas. La fusión de estos aspectos componen todo un alarde estético cuando se unen con unos diseños muy similares a los de las grandes producciones de dibujos animados. Simpatía, elegancia, sprites de dimensiones óptimas, excelente scroll, gusto por el detalle, armonía entre todos y cada uno de los elementos presentes en pantalla, un sonido FX y una banda sonora dignos de ser escuchados con cascos son algunas de las características que enriquecen el extenso mapeado de cada una de sus fases.
El juego se ha estructurado como un viaje en trece etapas a través de la ciudad de Sterling. Algunos episodios









(cloacas, bosque, suburbios o circo) comparten el mismo nombre pero los escenarios, objetivos y recorridos son diferentes. Nuestro cometido será destruir todas las máquinas con las que el Capitán Brown está contaminando el medio ambiente y mutando a los apacibles ciudadanos e inocentes animales de los alrededores. Para ello contaremos con el mejor y más redondo aliado que uno pueda imaginarse: un balón mágico con el que Marko es capaz de hacer autén-

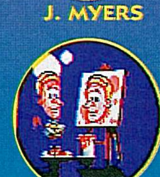
LOS ARTISTAS

Estos son los geniales programadores de Cartoon Mavericks que han dado vida a este excelente juego de Domark para Mega Drive llamado MARKO´S MAGIC FOOTBALL. El resultado ha sido muy brillante.



P. MARGRAVE





J. MYERS



M. CARR



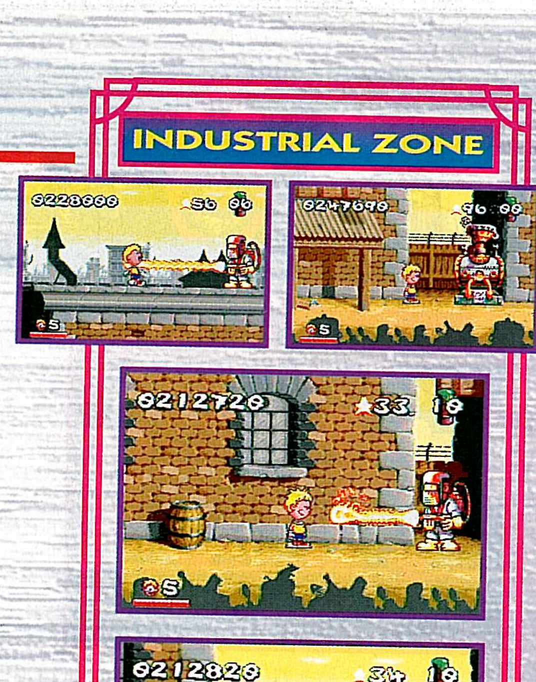
M. ASH



T. WEST



W. MILLS











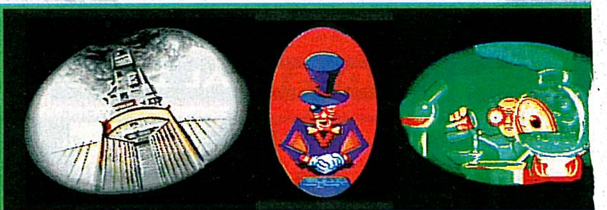


ticas locuras y salir victorioso de continuas emboscadas. El manejo del personaje en sus diversos movimientos (salto, carrera o planchas) y el control del esférico en toda su gama de disparos resultan bastante sencillos y efectivos. A primera vista puede parecer algo lento, pero es la velocidad adecuada para el desarrollo de la acción, sobre todo si queremos conservar alguna vida.

Las dificultades principales de este programa radican en la maraña de



MARKO'S MAGIC FOOTBALL



enemigos, que nos rodearán de una manera cada vez más presionante y numerosa y en los diferentes accidentes del terreno. En algunos niveles deberemos enfrentarnos a los típicos jefes de final de fase, pero son absoluta minoría en el cómputo global del juego. Lo más destacable de nuestros rivales es su impecable diseño (en algunos momentos, y aunque esto suponga tu fin, te sentirás tentado con la posibilidad de ver sus ataques) y su variedad. Su virtud principal es su impresionante colocación.

En cuanto a la jugabilidad, **MARKO'S MAGIC** puede competir con cualquier título de los grandes ya que, pese a la endiablada dificultad de algunas fases, contamos con passwords y no es complicado hacerse con unas cuantas vidas extra recolectando estrellas. Los items de apoyo no son excesivamente numerosos, pero cumplen a las mil maravillas.

En líneas generales, éstos son los principales ingredientes de un sensacional juego de arcade-plataformas



BARRIL



THE CIRCUS 1

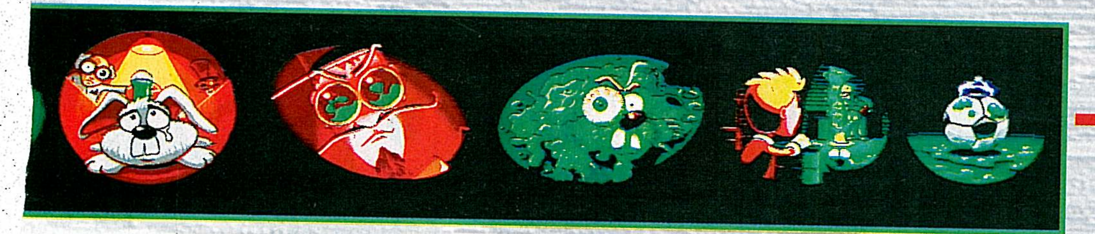
CORAZON



THE CIRCUS 2



THE FOREST 2



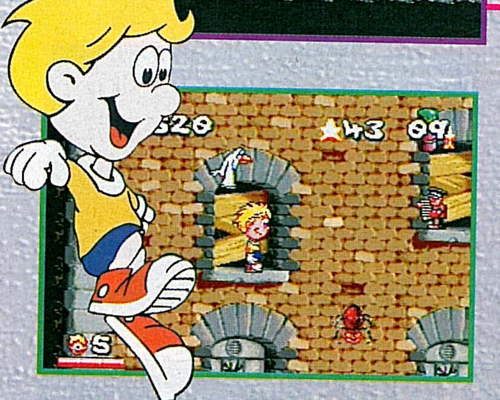
MARKO'S MAGIC FOOTBALL™

LICENSED BY SEGA
SEGA ENTERPRISES LTD.
1994

TOYS TOWER

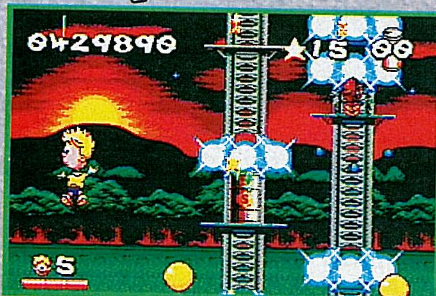






ESTRELLAS







GUANTE



con el que la compañía **Domark** ha destapado el tarro de las esencias. Pese a todo, este cartucho responde a las expectativas de los aficionados al fútbol.
Ojalá que cunda el ejemplo entre los programadores y muy pronto podamos disfrutar de otra joya como **MARKO'S MAGIC FOOTBALL.**

DE LUCAR

DOMARK
(CARTOONS MAVERICKS)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 13
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	94
MUSICA	86
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	91

- Impresionantes escenarios e increíbles animaciones.
- El colorido y vistosidad.
- El carisma del protagonista y sus enemigos
- El sonido FX
- La música es buena, pero repetitiva

TOTAL 93

Este juego supera todo lo conocido hasta ahora para ***Mega Drive*** en materia de gráficos, animaciones, colorido y sonido. La compañía **Domark** sitúa el techo de la realización técnica en los niveles de calidad que a todos nos gustaría encontrar en la gran mayoría de estos cartuchos.



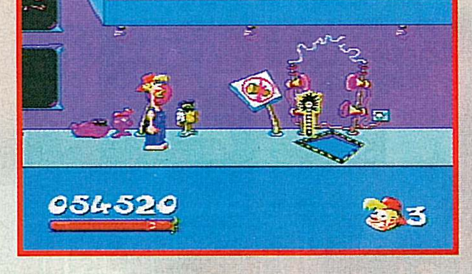
BUBBA'N STIX

¡Pobre Elvis! Secuestrado por los extraterrestres para formar parte del primer zoo alienígena del Universo, ha de encontrar rápidamente el modo de regresar a la Tierra o pasará el resto de sus días encerrado en una jaula. Por suerte, va a hallar la inestimable ayuda de un curioso mutante de madera llamado Stix.



¡VAYA PALO!

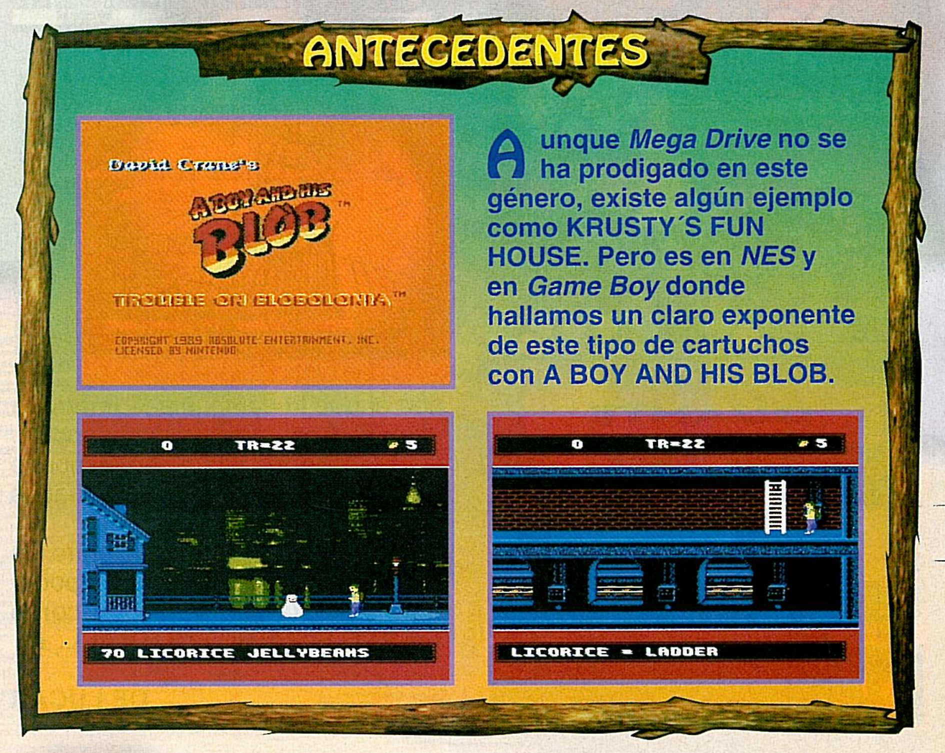






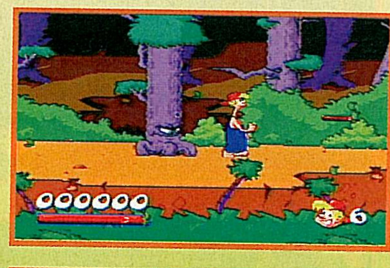
Con **BUBBA´N´STIX**, la compañía británica **Core** (THUNDERHAWK, CHUCK ROCK I y II, SOUL STAR) parece dispuesta a demostrarnos lo divertido y útil que puede llegar a ser un simple palo en manos de alguien medianamente imaginativo e inteligente. Este juego, mezcla de plataformas y puzzle, dispone de 16 megas y muy pronto pasará a formar parte de los títulos para ***Mega CD*** en una versión más extensa plagada de secuencias animadas en las intros y una banda sonora de auténtico ensueño.





Aunque *Mega Drive* no se ha prodigado en este género, existe algún ejemplo como KRUSTY´S FUN HOUSE. Pero es en *NES* y en *Game Boy* donde hallamos un claro exponente de este tipo de cartuchos con A BOY AND HIS BLOB.

FASE 1



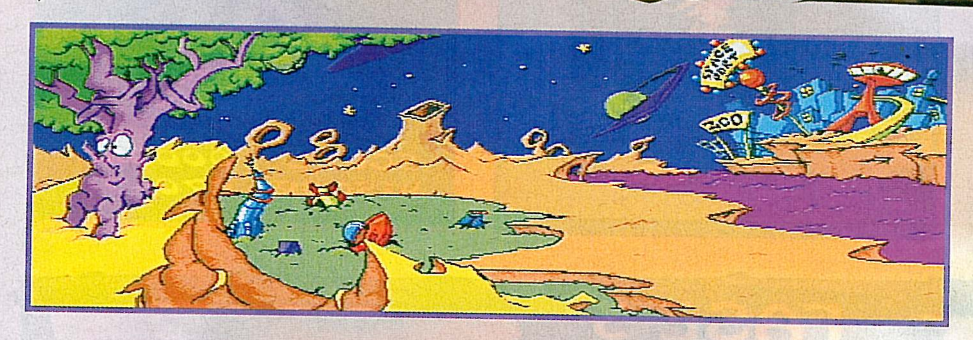
Tras su fuga de la nave nodriza, Elvis se precipita sobre un bosque algo más que animado. Peras voladoras, arbustos dentados, una pareja discutiendo o alturas insalvables constituyen nuestros primeros contratiempos.











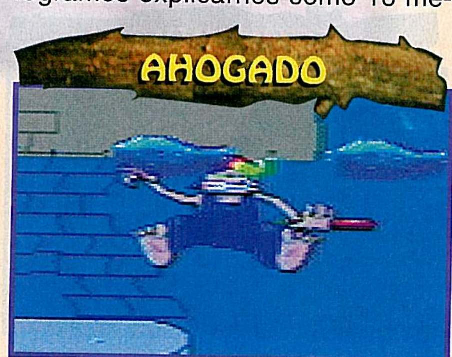
La versión para ***Mega Drive*** presenta bastantes similitudes estructurales y de diseño con respecto al programa de ***Amiga*** aparecido meses atrás, aunque los sprites han sido aumentados de tamaño y se han añadido un número mayor de planos de scroll parallax en algunas fases que mejoran sustancialmente la profundidad de visión de campo. Estas modificaciones potencian indudablemente la riqueza gráfica de un juego muy cuidado en este aspecto, sobre todo si tenemos en cuenta su corto número de fases. No logramos explicarnos como 16 megas sólo dan para 5 fases que, por otra parte, no son demasiado extensas en su mapeado ni contienen excesivas complejidades técnicas.

Olvidándonos de estos misterios de la programación y centrándonos en lo que es la mecánica del juego, **BUBBA´N´STIX** es un todo un reto a la inteligencia y a la habilidad. Asumiremos la personalidad de un mocetón en apuros cuya misión consistirá en encontrar el camino de vuelta a la Tierra a través de un intrincado mundo de plataformas rebosante de enemigos y trampas mortales. Nuestra mejor arma es un palo mutante

CAIDA



AHOGADO

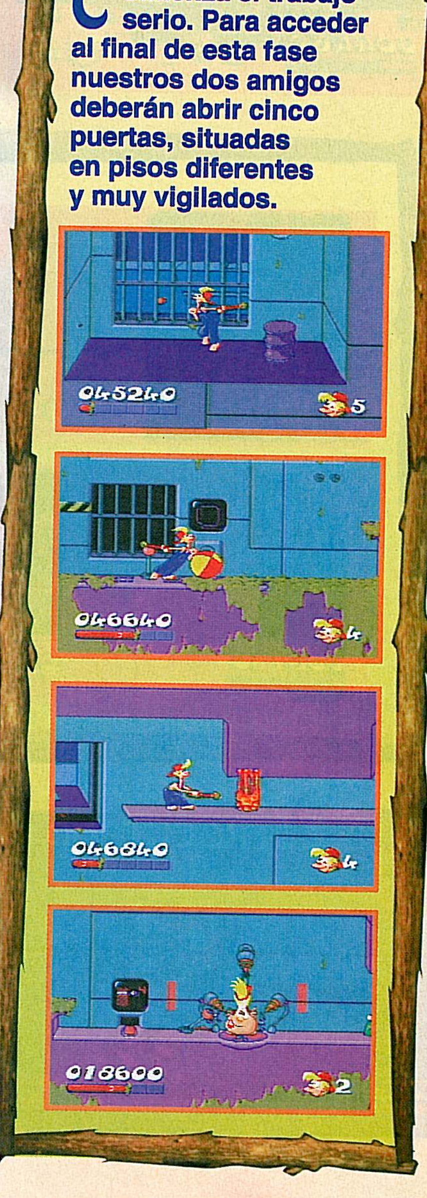


CORRER



FASE 2

Comienza el trabajo serio. Para acceder al final de esta fase nuestros dos amigos deberán abrir cinco puertas, situadas en pisos diferentes y muy vigilados.

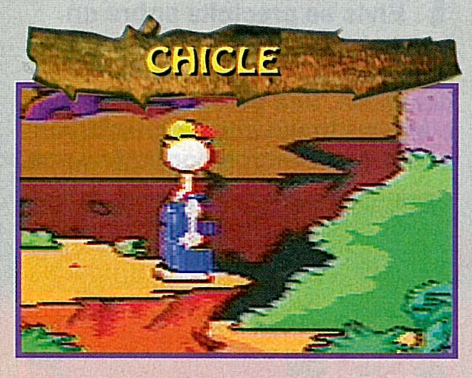


BUBBA 'N' STIX





CHICLE

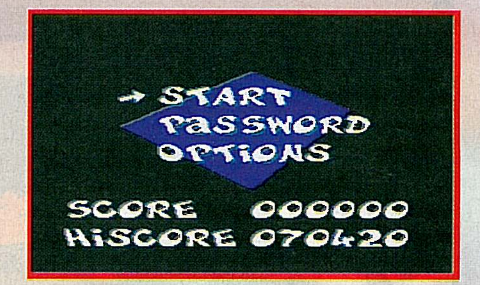






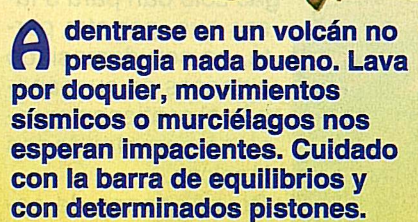
DISPARO





FASE 3





Adentrarse en un volcán no presagia nada bueno. Lava por doquier, movimientos sísmicos o murciélagos nos esperan impacientes. Cuidado con la barra de equilibrios y con determinados pistones.







ELECTROCUTADO



EN PATINETE

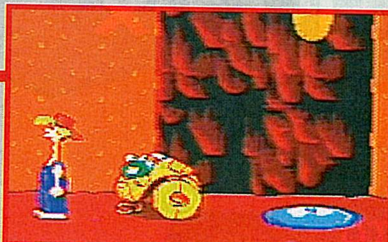


EQUILIBRIO





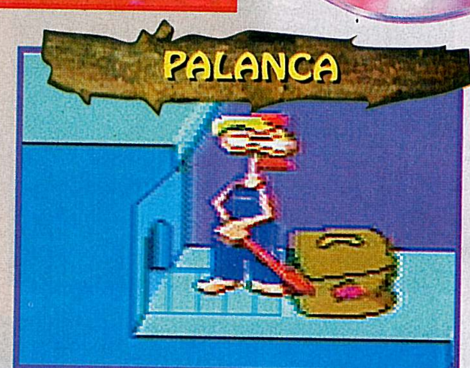


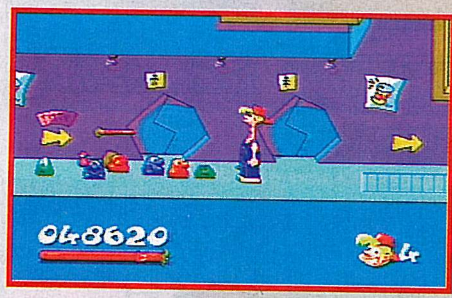


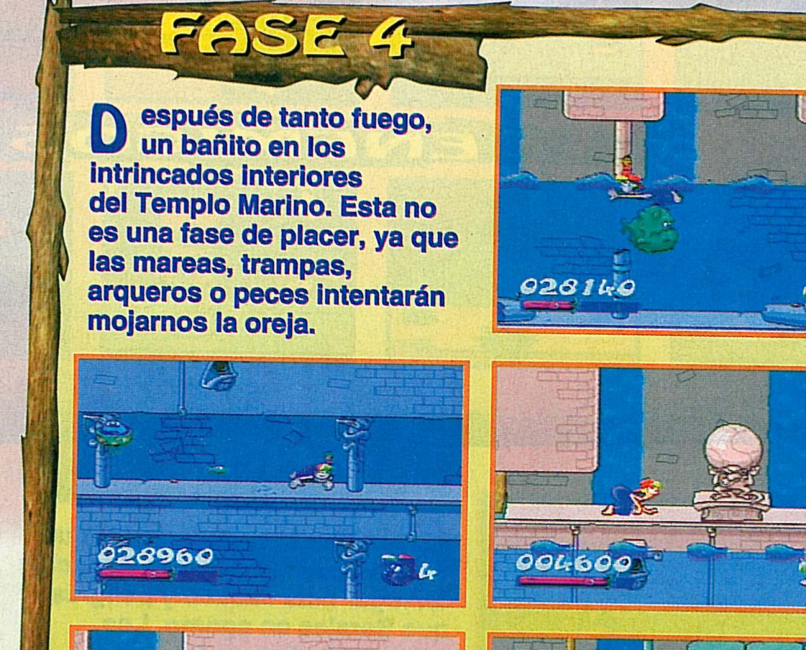














con mil y una utilidades con el que abriremos compuertas, activaremos palancas, mantendremos el equilibrio, bucearemos, crearemos plataformas, desplazaremos objetos como maletas o piedras y, por supuesto, golpearemos a nuestros enemigos. Para resolver las múltiples papeletas que se plantean a cada paso será necesario estrujarse el cerebro y tirar de ingenio porque muchas de las soluciones son realmente curiosas y completamente inesperadas. Aquellos aventureros hipertensos, impacientes o amantes de la acción que busquen en aguas más turbulentas porque pueden ahogarse en un mar de nervios provocados por la dificultad alta y progresiva de este cartucho.
En definitiva, un buen juego con una

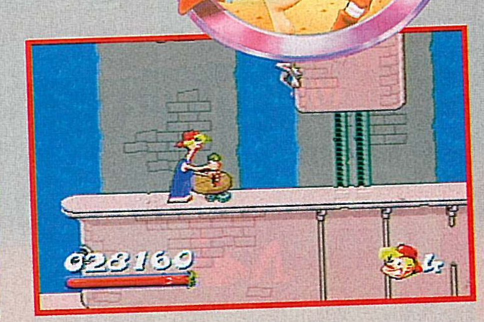




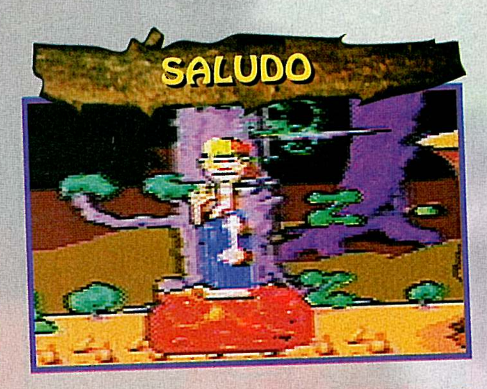
BUBBA 'N' STIX

SALTO

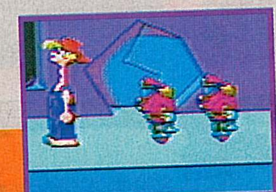




SALUDO

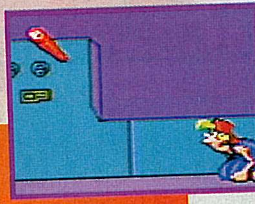












ENEMIGOS







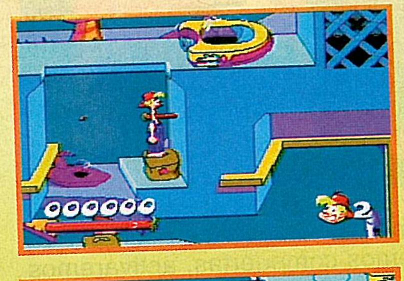




FASE 5



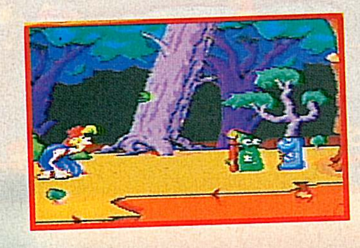
Para finalizar, nada mejor que un paseo por Puerto Espacial: un lugar más caótico y peligroso que Barajas en agosto. Los problemas de esta fase se encuentran en las barras de equilibrio. Todo un regalo.







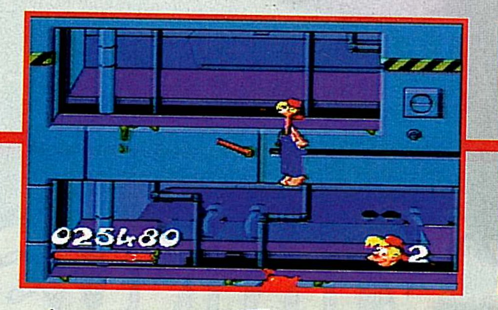










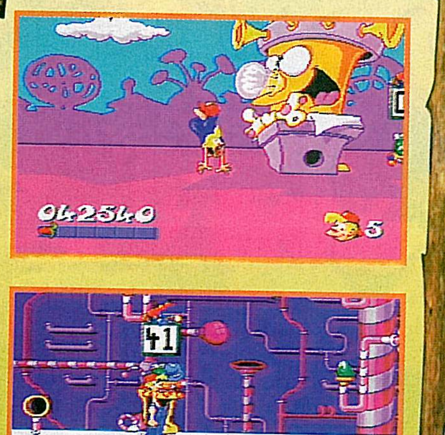


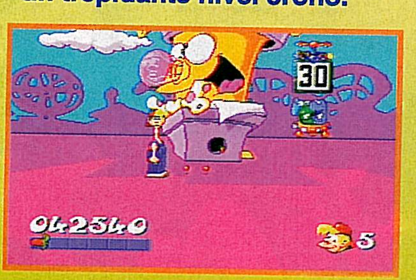




FASE BONUS

Al finalizar cada fase, después de haber recogido a los alienígenas legales, tendremos la oportunidad de conseguir una importante cantidad de puntos y de vidas extra en un trepidante nivel crono.









excelente realización técnica, tanto gráfica como sonora, que se ve perjudicado por su escaso número de fases y por una complejidad desproporcionada.

Estos datos nos impiden situar a **BUBA´N´STIX** entre los mejores cartuchos del género, aunque por su innegable calidad y su originalidad a raudales debería estarlo.

DE LUCAR

TELETRANSPORTE



TORTAZO



PALANCA





CORE
(CORE)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 3-5
FASES: 5
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	89
MUSICA	87
SONIDO FX	91
JUGABILIDAD	72

- Los gráficos por su calidad y colorido.
- La originalidad y simpatía de ciertos detalles y situaciones.
- Las melodías y abundantes efectos sonoros.

- La dificultad de algunos tramos.
- Sus cinco fases.
- No apto para todos los públicos.

TOTAL 81

En el mundo de los videojuegos el dicho "lo bueno si breve, dos veces bueno" no responde a las necesidades de la gran mayoría de los usuarios. Si además se intenta ocultar esta carencia con una dificultad desproporcionada, pues apaga y vámonos.

THE LOST VIKINGS



Tres vikingos han sido capturados por un malvado individuo, llamado Tomator, con el único objeto de completar un magnífico zoo intergaláctico. Sin embargo, los guerreros nórdicos no están por la labor de ser enjaulados tan fácilmente.

Interplay comenzó su andadura en el mundo de los videojuegos con RPM (RADICAL PSYCHO MACHINE), antecedente inmediato de ROCK'N'ROLL RACING, uno de los juegos de coches más originales creados hasta la fecha para ***Super Nintendo***. Esta compañía siempre ha destacado por la calidad de sus productos y, especialmente, por la enorme originalidad de sus creaciones. Como ejemplos, sólo es necesario echar un pequeño vistazo a grandes títulos como CLAYMATES o CLAYFIGHTER. **LOST VIKINGS** no es una excepción a esta norma de la casa, tal y como se demostró en la versión para ***Mega Drive*** de este mismo cartucho.

El inicio de esta curiosa aventura es todo un enigma para nuestros belicosos protagonistas.Nadie sabe con

LO QUE NECESI



ERIK

Es el más rápido y el más cabezota del trío. No dudará en utilizar esta cualidad para derribar muros a testarazos o alcanzar objetos inaccesibles gracias a su salto.

OLAF

Con su escudo bendecido por Odín protegerá a sus compañeros de graves peligros y aupará a Erik para llegar a mayores alturas. También, este vikingo tiene la capacidad de deslizarse suavemente por el aire.

BALEOG

Experto cazador y reconocido espadachín entre los fornidos vikingos, será el encargado de los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

LA NAVE

La nave de Tomator es un cúmulo de robots disparando, alienígenas mortales al contacto, campos electrificados y demás peligros preparados para amargar la existencia de los vikingos en su aventura.

exactitud lo que sucedió aquel terrible día. Sin embargo, una noche de verano se posó sobre la tranquila aldea una nave desconocida, capturándoles mientras dormían plácidamente.

El responsable de semejante desaguisado no ha sido otro que Tomator, un siniestro habitante de Crutonia (un planeta de la enésima dimensión).

Pese a las advertencias recibidas por parte de Thor, este malvado ha hecho oídos sordos y ha decidido atrapar a las tres últimas piezas que le faltaban para completar su maravilloso zoo intergaláctico. Parece que definitivamente este bandido ha logrado completar su excelsa obra.

Erik, Baleok y Olaf (que hizo una pequeña y mínima incursión como conductor en el ROCK'N'ROLL RACING) se encuentran en la nave de Tomator, pero dispuestos a volver a su hogar cueste lo que cueste. Sin embargo, existe un pequeño pero trascendental problema: necesitan vuestra máxima ayuda y colaboración para conse-

TAS ES A THOR

THE LOST VIKINGS





PREHISTORIA

Un peculiar camino conduce a los protagonistas a los oscuros inicios de una Tierra plagada de dinosaurios.



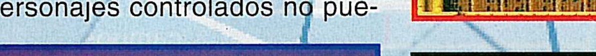




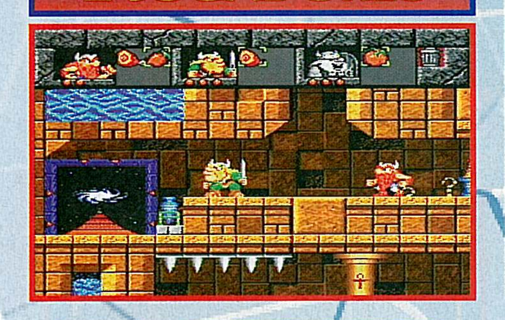


guir tan compleja y arriesgada meta. El juego consta de 37 niveles en los que deberemos resolver pequeños enigmas (mucho más sencillos de lo que aparentan en un principio) solos o con ayuda de algún amigo. Por cierto, merece la pena practicar con el modo de dos jugadores, aunque los personajes controlados no pue-





2 JUGADORES



Pocos juegos me han causado tan grata sensación últimamente sin venir a cuento como LOST VIKINGS. Sylicon & Synapse ha realizado un arcade tridimensional (controlamos a tres vikingos perdidos en el tiempo) que bebe de las fuentes de juegos como LEMMINGS, KING'S ARTHUR WORLD o HUMANS, pero cambiando las misiones finales y el espiritu original. Una magnífica adquisición.

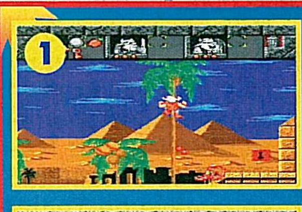
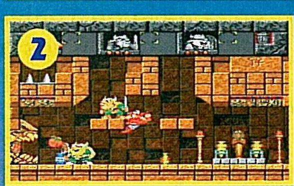
J.L. SKYWALKER



ANTIGUO EGIPTO

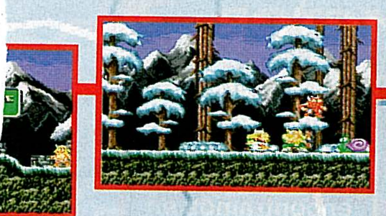


Caídos del cielo, el inseparable trío es recibido por un agobiante calor procedente del desierto.

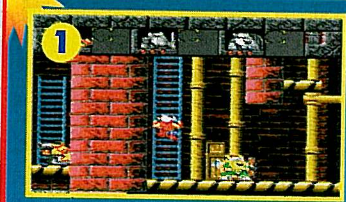








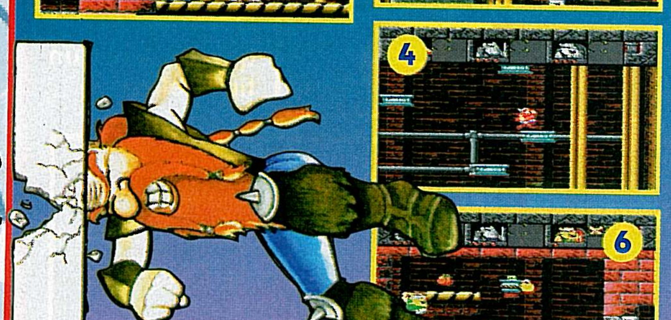






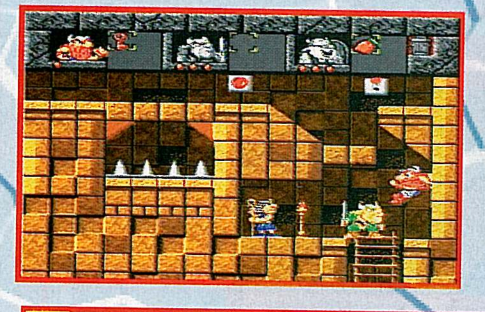
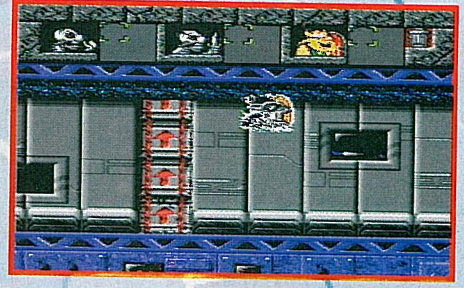

LA FACTORIA

Los corredores de una factoría de pistones gigantescos mantienen en jaque a los vikingos. Una ayuda no les vendría nada mal. Podéis utilizar los imanes para activar puertas o transportar a Olaf.






PASSWORDS

SUBIBAJA

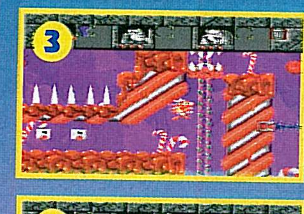


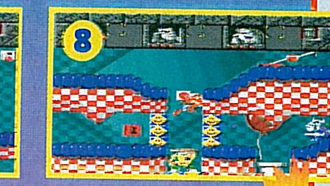
den distanciarse demasiado de la pantalla para impedir que el segundo jugador permanezca inmovilizado hasta su rescate.
Los movimientos y las caracterizaciones de los personajes son dignos de un verdadero cómic, logrando el juego un grado de acción realmente desconocido hasta el momento en el género de estrategia. Por este motivo, **LOST VIKINGS** se encuentra a medio camino entre los juegos de estra-

MUNDO DE CARAMELO

La apariencia inocente e infantil de esta fase no debe llevaros a engaño. No habrá un momento de descanso ya que a cada paso acecha alguna trampa mortal. Los surtidores de gas os proveerán de aire suficiente para elevaros por las alturas.





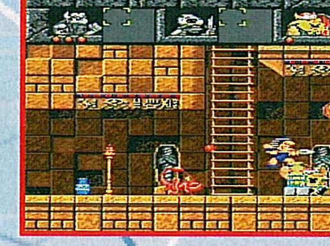
THE LOST VIKINGS

LOST VIKINGS es uno de esos programas capaces de asustar al más pintado. Mezcla de diversos géneros, recoge lo mejor de todos ellos para formar una explosiva combinación de plataformas,puzzle y arcade. Muchas fases, personajes polivalentes y complementarios, fantásticas melodias y textos en castellano. En definitiva, un juego altamente recomendable.

DE LUCAR







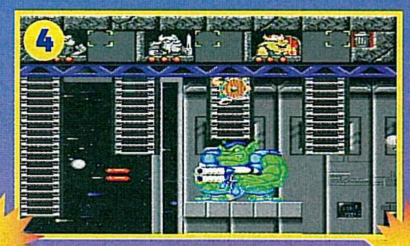
TOMATOR





Tras el duro camino que ha quedado atrás, por fin nos encontramos en la recta final. Las opciones de vencer a Tomator son escasas y tendréis que aprenderos muy bien la lección, si realmente queréis tener un final feliz.





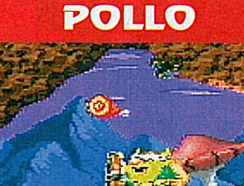
TOMATE





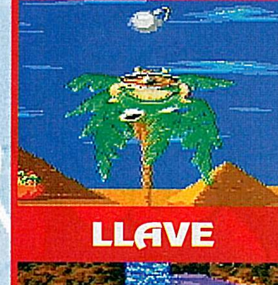
Recuperan un punto de energía vital en los enfrentamientos con los diversos enemigos.

POLLO



Como las frutas, os repondrán un puntillo de energía cada vez que degustéis este manjar.

BOMBAS



Aprovechadlas bien cuando las encontréis. No se prodigan mucho en escena.

BOTAS



Estas botas de plomo os librarán de los campos de energía antigravitatorios.

LLAVE

Las distintas llaves permitirán abrir todas aquellas puertas que dispongan de su mismo color .

FLECHA



Sólo la puede utilizar Baleog. Con ella podrá eliminar a un rival de un único disparo.

ESCUDO



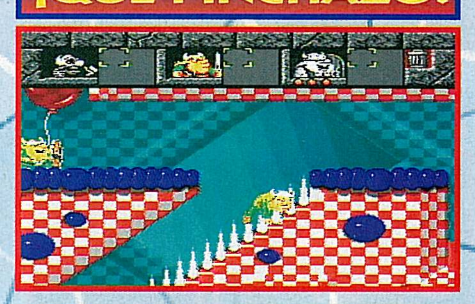
Este escudo vikingo proporcionará un valioso punto adicional de energía a su poseedor.

FILETE



Este sabroso y exquisito alimento recuperará dos puntos de energía a quien se lo zampe.

¡QUE PINCHAZO!



Interplay ha decidido seguir la fiebre que en su día despertó Psygnosis con el famoso y cada vez más aburrido LEMMINGS. El intento no les ha salido mal del todo, de no ser por el magno aburrimiento que afectará a tu cerebro tras pocas horas de juego con este cartucho. Un error tan típico como lamentable.

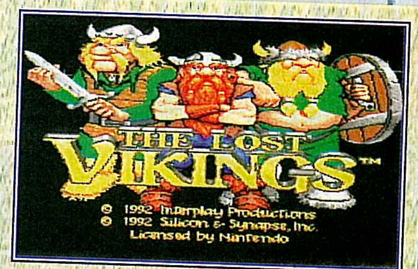
J. C. MAYERICK

¡VAYA CAIDA!



TRANSPORTADOR



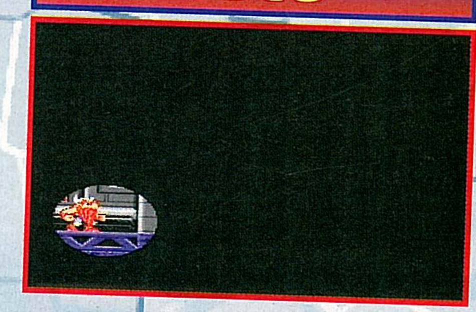


INTERPLAY
(SILICON & SYNAPSE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 a 2
VIDAS: 1
FASES: 37
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

A pesar de que en un principio el desarrollo de LOST VIKINGS puede asustar a los jugones mas simples ante el reto de usar la cabeza, además de los dedos, lo cierto es que Interplay ha creado la más perfecta y envolvente combinación de plataforma, arcade y puzzle que he podido ver en mucho tiempo. Y eso por no hablar de la maravillosa y extraordinaria música que adorna cada uno de los niveles. Todo un juegazo.

NEMESIS

FOCO



VALHALLA???



GRAFICOS	90
MUSICA	91
SONIDO FX	87
JUGABILIDAD	92

- La acción transmitida a un juego de estrategia.
- Unas melodías increíbles.
- No han ovidado los passwords.
- El movimiento de los personajes
- La traducción en castellano.
- La trama del juego resulta repetitiva en los niveles finales.





tegia y el estilo arcade más duro y puro. Este título representa un paso adelante en la trayectoria de la compañía **Interplay.**
La música del cartucho, pese a que sus melodías recuerdan a cualquier cosa menos a una aventura vikinga, merece un reconocimiento especial. Charles Deenen ha realizado un extraordinario trabajo en este difícil apartado.Además, la paleta cromática también ha mejorado respecto a la entrega para ***Mega Drive.***
En definitiva todos los amantes de juegos como HUMANS o LEMMINGS están de enhorabuena, ya que **LOST VIKINGS** es todo un descubrimiento para este género.

R. DREAMER



TOTAL 91

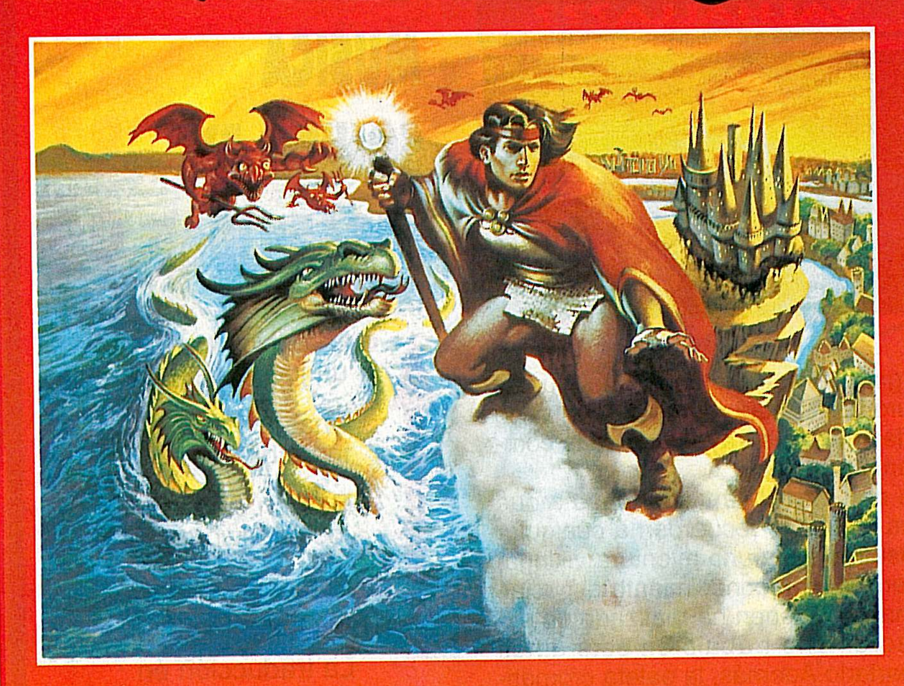
Recomendado para los que quieran pensar mucho, disfrutando con la acción recogida en este trepidante arcade de estrategia. **Interplay** continúa su línea ascendente. Enhorabuena por la traducción al castellano, esperamos que cunda el ejemplo.











Software Creations continúa su marcha triunfal a través del Olimpo del software tras deleitarnos con su magnífico PLOK. La nueva superprodcción, pese a contar con dos años de antiguedad, recibe el nombre de EQUINOX y posee los ingredientes necesarios para convertirse en otro clásico para Super Nintendo.

Para situar los orígenes técnicos e históricos de la gran aventura de **Software Creations** nos remontaremos al comienzo de la pasada década, cuando una innovadora técnica de programación llamada *Filmation* revolucionó por completo el mundo del videojuego encumbrando a sus creadores, **Ultimate**. El primer título que se benefició del portentoso descubrimiento fue KNIGHT LORE en 1984, utilizando la perspectiva isométrica para crear una aventura que sentaría las bases para producciones posteriores de la propia **Ultimate**: ALIEN 8, NIGHT SHADE, GUNFRIGHT, BUBBLER o PENTAGRAM entre otros. Las restantes compañías del mundo aprovecharon el descubrimiento para crear con mayor o menor fortuna sus juegos isométricos entre los que podemos destacar BATMAN y HEAD OVER HEELS de **Ocean**, MOVIE de **Imagine**, FAIRLIGHT 1 y 2 de **The Edge** o SWEEVO'S WORLD e HYDROFOOL de **Gargoyle Games**. Pero los tiempos cambian y **Ultimate** utilizó hasta la saciedad su técnica emborronando ligeramente su imagen. Meses más tarde fundó **Rare** y se dedicó a otros menesteres consoleros en ***NES*** (R.C. PRO AM, COBRA



SOLSTICIO DE INVIERNO

SUPERFICIE



El Modo 7 está bien utilizado por Software Creations. El mapa de las ochos islas de EQUINOX se desplaza con una suavidad impresionante pulsando las teclas L y R.

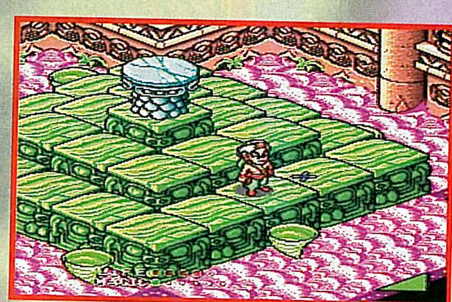


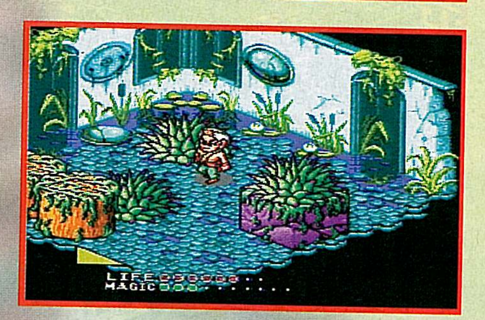
Si pulsamos de nuevo Start, obtendremos una visión más general de las islas de EQUINOX.



A través de este gigantesco escenario tendremos acceso a los diferentes mundos subterráneos.









DUELOS ISOMETRICOS



Glendaal tendrá la oportunidad de medir sus aptitudes ofensivas contra los trolls y murciélagos de la superficie. Cuando el protagonista colisione con tra ellos tendrá lugar una dramatica y bella escena isométrica con desenlace fatal incluido. Si somos capaces de abatirlos, recibiremos pociones de magia. Sin embargo, los enemigos serán cada vez más resistentes.





GALADONIA

Esta primera fase consta de 16 salas. Nuestro primer objetivo en la isla será conseguir la daga, que será vital para Glendaal.















EQUINOX

TORI

Sus 34 salas esconden el hechizo y el arma de este nivel. Destaca especialmente el sonido ambiente de esta magnífica fase.









INVENTARIO

Como toda buena aventura que se precie, EQUINOX posee un completo inventario. Pulsa Select y observarás el número de Tokens conseguidos, llaves, armamento o hechizos.







SALVAR TU POSICION

Cada vez que ascendamos a la superficie salvaremos nuestra posición actual, pociones, armas, energía, puntos de magia y ubicación en el mapa incluidos.



PERGAMINOS



Dotan a Glendaal de valiosos poderes mágicos.

TOKENS



Son imprescindibles para invocar al enemigo final.

LLAVES



Cada color se corresponde con las puertas de ese tono.

POCIONES



Reponen energía . Su cantidad depende del color.

ARMAS



Mejoran el poder ofensivo de Glendaal. Son vitales.

MANZANAS



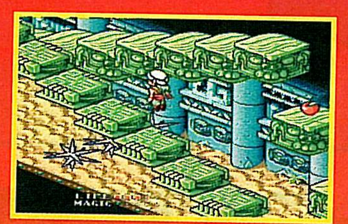
Aumentarán bastante nuestra barra de energía.

TRIANGLE, SOLAR JETMAN, SNAKE RATTLE & ROLL o BATTLETOADS) con gran éxito gracias a la calidad impecable de estos títulos. Mientras, la isometría pura había pasado a un tercer plano del que nadie se preocupó jamás. Muy pocos eran los juegos que nos sorprendían con tan carismática perspectiva como el excelente CADAVER de los **Bitmap Brothers** o TREASURE TRAP de **Electronic Zoo** para ***Amiga*** y ***ST***.

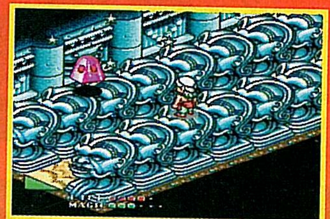
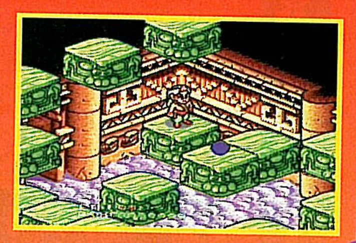
Y tuvieron que llegar los muchachos de **Software Creations** para demostrarnos que la perspectiva isométrica no había muerto y que estaban dispuestos a hacerla resurgir de nuevo. El culpable fue un juego de ***NES*** llamado SOLSTICE que sorprendió a medio mundo, gracias a un desarro-

DEESO

Con unos escenarios apoteósicos, consta de 45 salas. Es necesario utilizar las cinco llaves blancas correctamente.



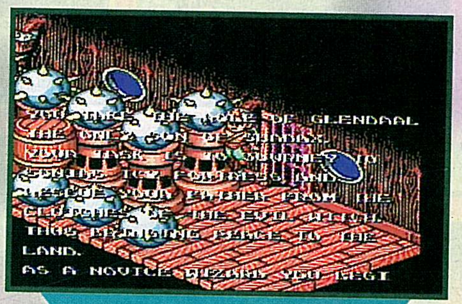


TELETRANSPORTADOR

Al completar Quagmire obtendremos cinco cuerdas para tocar el arpa en el islote místico de Galadonia.





Si quieres aprender avanzadas técnicas de juego, espera unos segundos hasta que comience la demo del juego. La lección completa dura veinte sabrosos minutos.

LOS PUENTES

Sirven de conexión entre los mundos y están habitados por espíritus intangibles de los enemigos subterráneos.



ATLENA

Su Ghost Layering es increíble. Consta de 47 salas enclavadas en un mundo submarino con una genial melodía.









llo de aventuras impresionante, un gran mapeado y la banda sonora del maestro Tim Follin. Paralelamente a este proyecto comenzaron a dar los primeros pasos en la segunda parte del mito, esta vez en ***Super Nintendo*** y bajo el atractivo título de SOLSTICE 2: EQUINOX. Esto sucedía exactamente en 1992 y han tenido que transcurrir dos años para disfrutar



con la versión final del mejor juego de **Software Creations** hasta la fecha, junto al magistral PLOK. Afortunadamente, el paso de los años no se ha dejado notar y **EQUINOX** está llamado a convertirse en uno de los grandes del presente año, tanto por su gran calidad como por la evocación de bellos recuerdos de aquella época dorada del videojuego.

EQUINOX

QUAGMIRE

Posee 63 fases. Sobresale especialmente por una ambientación gráfica misteriosa. Dollop, el enemigo final, es terrible.





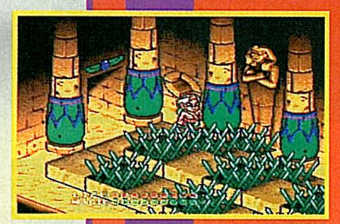




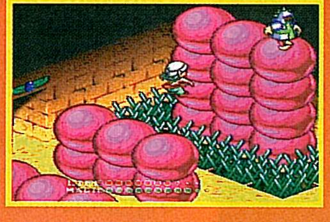
AFRALONA

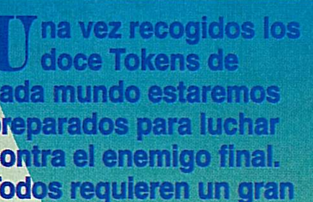


Ambientada en el antiguo Egipto, esta fase dispone de 75 salas. La colocación de las llaves es el misterio a resolver.







Una vez recogidos los doce Tokens de cada mundo estaremos preparados para luchar contra el enemigo final. Todos requieren un gran número de impactos para ser derrotados.

BONE HEAD






PINCHA









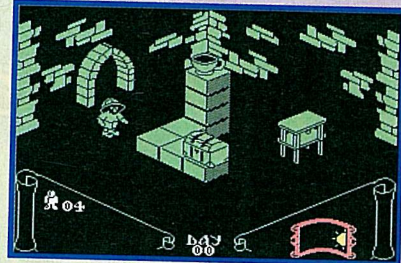


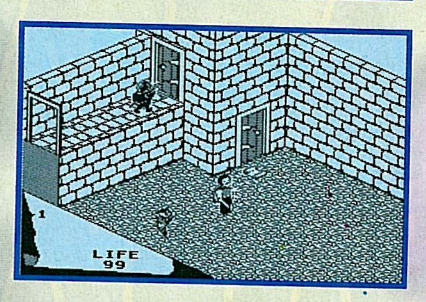


EQUINOX ha elevado a la máxima expresión la concepción de aventura isométrica con un impresionante mapeado de 458 pantallas repartidas en ocho fases (Galadonia, Tori, Deeso, Atlena, Quagmire, Afralona, The Galleon e Ice Palace), todas ellas perfectamente ambientadas por un excelente despliegue gráfico y cromático y por una excelsa banda sonora. Nuestra misión en cada una de las

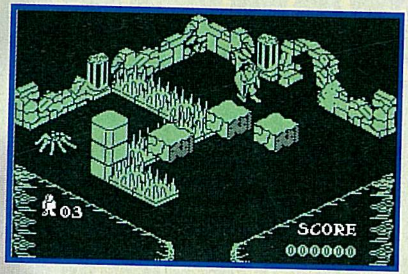
ISOMETRIA: UNA LEYENDA DEL PASADO

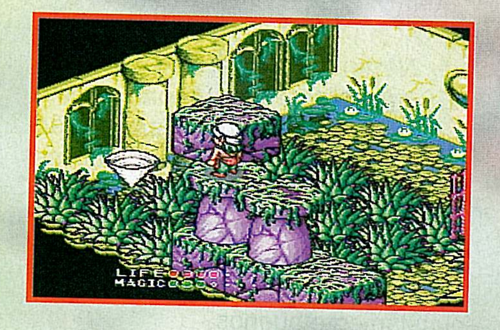
Desde que los hermanos Stamper, fundadores de Rare/Ultimate, concibieran por primera vez el entorno isométrico en un juego, KNIGHT LORE en 1984, la cantidad de títulos que han adoptado esta perspectiva a lo largo de los años ha sido impresionante, tanto en ordenadores como en consolas. Aquí tenéis una pequeña lista-homenaje de los más sobresalientes: ALIEN 8, NIGHT SHADE, PENTAGRAM, FAIRLIGHT 1 y 2, BATMAN, BUBBLER, HEAD OVER HEELS, MOVIE, CADAVER o SOLSTICE.



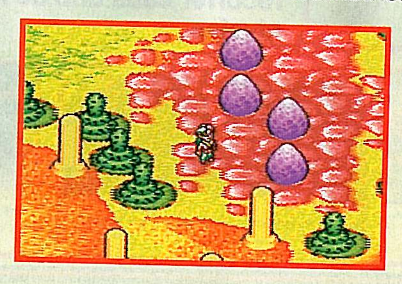









fases consistirá en la búsqueda de doce valiosos Tokens (esferas azuladas) y un duelo a muerte contra el guardián de cada mundo subterráneo. A primera vista todo esto puede parecer sencillo, pero la inteligente colocación de unas llaves de colores con sus correspondientes puertas y algún que otro ingenioso juego visual, gracias a la isometría, nos complicarán bastante la existencia. Conquistar los tres primeros mundos no será muy difícil, pero a partir del cuarto los sudores acudirán a nuestra despejada frente. Este hecho unido a las cuatro o cinco entradas desde el exterior a cada mundo y los peligros móviles e inmóviles nos reservan cartucho para muchos días. Afortunadamente los chicos de **Software Creations** no se han olvidado esta vez del milagroso *Battery Backup.* Y todo ello para mantener intacta la mágica jugabilidad que siempre ha rodeado a este tipo de poductos **EQUINOX** es la primera gran aventura isométrica creada para consola de 16 bits. Un mágico mundo donde la fantasía y el dulce sabor de los clásicos eclosionan para dar forma a tus sueños más salvajes.



THE ELF



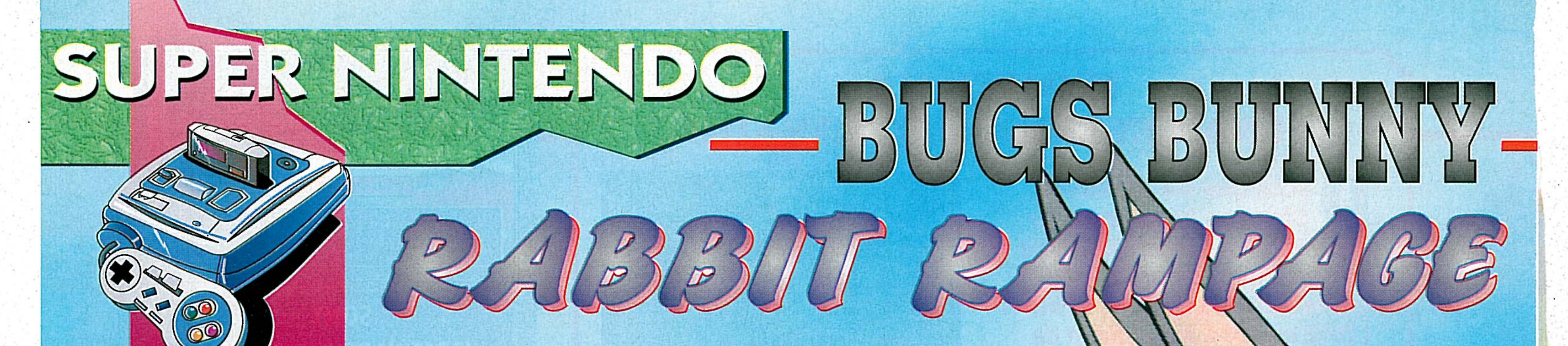
SONY
(SOFTWARE CREATIONS)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 8
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	92
MUSICA	94
SONIDO FX	94
JUGABILIDAD	91

- Un impresionante mapeado de 458 pantallas.
- El exquisito colorido de los gráficos.
- La espectacular banda sonora y sonido de Tim Follin.
- La posibilidad de salvar hasta cuatro partidas.
- Un bello retorno a los esquemas clásicos del videojuego.

TOTAL 93

Pese a sus dos años de antigüedad, **EQUINOX** conserva la frescura y encanto de los grandes títulos. Otro clásico de los geniales **Software Creations** que devuelve el protagonismo a la maravillosa y casi olvidada perspectiva isométrica.



ESTA A LA QUE SALTA

Bugs Bunny, el personaje más carismático de la Warner, protagoniza el último lanzamiento de Sunsoft que sobresale por su colorido y por sus fantásticas animaciones. Sin duda, estamos ante uno de los grandes bombazos del presente año.



Cuando una compañía alcanza altísimas cotas de calidad en todos sus productos corre el grave riesgo de sucumbir ante sus propias metas. Afortunadamente, **Sunsoft** se ha marcado un solo objetivo: superarse constantemente título tras título. Además, el mérito es incuestionable cuando estos listones reciben los nombres de DUFFY DUCK o ROAD RUNNER para ***Super Nintendo***, y SPEEDY GONZALES para ***Game Boy***. Ahora, y como prueba irrefutable de la capacidad creativa de estos programadores, se presenta **BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE,** un cartucho que dejará en agua de borrajas a todos aquellos títulos que en su momento fueron supuestamente buenos.







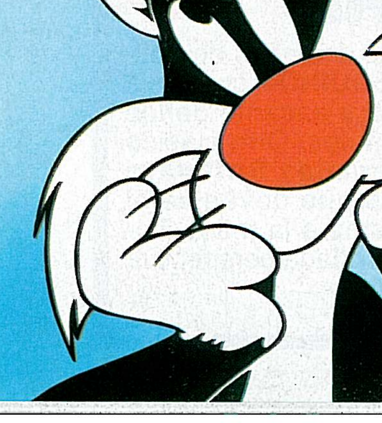
En plena estación invernal, Bugs Bunny despierta para llevar a buen puerto una aventura que carece de todo objetivo final. Ante tales perspectivas, sólo debemos recorrer cada uno de los diez niveles.





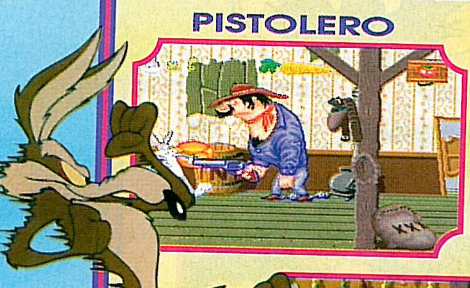




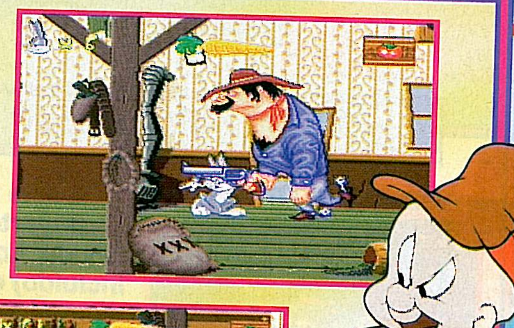


NIVEL 2.1

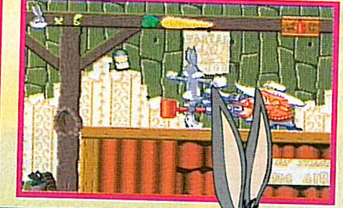
PISTOLERO



El lejano Oeste siempre ha sido uno de los lugares más apetecibles de representar para los creadores de la Warner. Para no dejarnos con la miel en los labios, Sunsoft ha incluido un escenario vaquero en el que indios y pistoleros se unirán en una lucha sin cuartel para acabar con tus ilusiones.





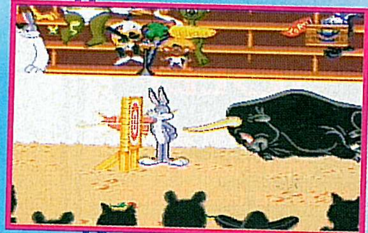






COMO ENGAÑAR A UN TORO







Para todo el que desee trasladarse a las próximas fiestas de San Fermín os ofrecemos la mejor forma de zafarse de un toro. La clase teórica y práctica corre a cargo de Bugs.

Para que un personaje de la talla de Bugs Bunny se digne a aparecer en un videojuego deben cumplirse al menos tres premisas: primero, la realización gráfica debe respetar la esencia de la serie televisiva de dibujos animados; segundo, los efectos de sonido y la música tienen que asemejarse a las características de sus emisiones; por último, el popular conejo estará acompañado, si las cir-



cunstancias lo permiten, por todos sus compañeros de aventura. En este juego todas estas condiciones se cumplen a la perfección.

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE comienza con una magnífica presentación seguida de una útil guía, que nos explicará claramente los movimientos que el protagonista deberá

NIVEL 400

En las áridas tierras del desierto de México tendremos la ocasión de participar en una peculiar corrida. Deberemos acabar con el toro a base de golpes en la cabeza. Anécdotas tan simpáticas como la del yunque no se ven todos los días.

BUGS BUNNY

NIVEL 1.3

YOSEMITE SAM



En este nivel tendrán especial importancia los cuentos de toda la vida. Los tres cerditos (con lobo incluido) o Hansel y Gretel acompañados de la bruja pondrán a prueba nuestros reflejos antes de llegar al siempre malhumorado Yosemite Sam.



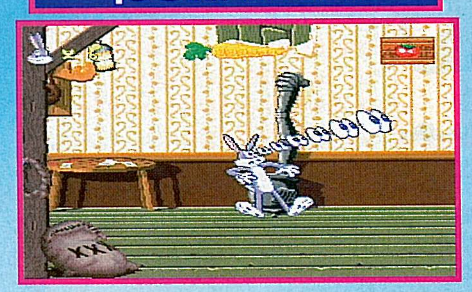








¡SORPRESA!



ejecutar. Posteriormente, una simpática intro nos enseñará como Bugs despierta de su letargo invernal. A partir de ese momento, todo será color y diversión a raudales.

El cartucho recoge diez fases cada una con sus propios enemigos, escenarios e items (ninguno de ellos, salvo los necesarios, se repetirán en otros niveles). Lugares tan típicos como una plaza de toros, un ring o un atasco espacial constituyen magníficos decorados de fondo a unos personajes que en nada envi-

BUGS BUNNY



NIVEL 2001



Un lugar tan poco imaginativo como un atasco espacial sirve de fondo a una fase donde la dificultad brilla por su ausencia. Pese a todo deberemos efectuar determinados pasos a ciegas, complicándonos bastante la resolución final del objetivo tan ansiadamente buscado.







¡OLE!

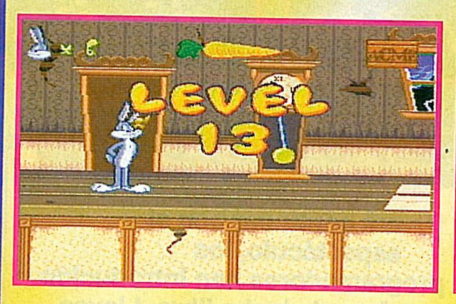
Estas son las maneras del Niño de las Orejas. No cumplen con la más clásica ortodoxia taurina, pero son muy impactantes.







NIVEL 13



Sin duda, estamos ante el nivel más complejo de los diez que componen este cartucho. Las sierras que agujerean el suelo y la inexplicable cantidad de artefactos caídos del cielo hacen de este nivel una misión prácticamente imposible.





NIVEL COMPLETADO











Si colocamos una flecha en un lugar previamente elegido, un cartelillo con el lema «Bugs Was Here» nos indicará que (una vez terminada nuestra vida) Bugs continuará la aventura desde este mismo punto.

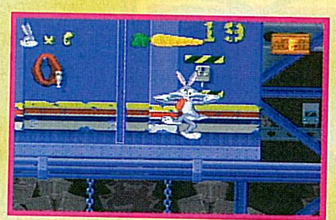
NIVEL $\sqrt[3]{x}\cdot(y/c-2^{-10})$

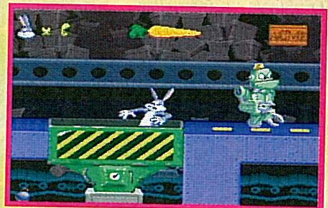
COYOTE



Tras este espectacular nombre se esconde un nivel donde salen a relucir todos los ingredientes que han hecho de los cortos de la Warner lo que son. Ingenio y diversión a raudales en una factoría en la que se corre un serio riesgo de acabar como un paquete de regalo.



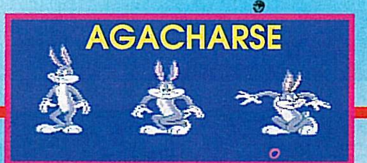




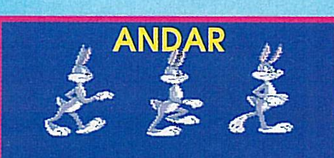


BUGS BUNNY

AGACHARSE



ANDAR



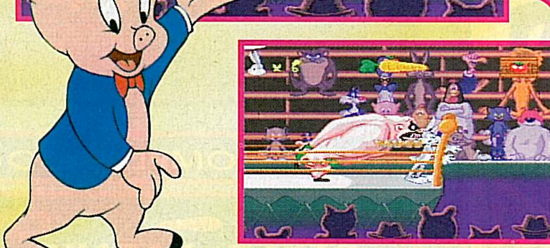
NIVEL 42759 3/8



LUCHADOR



Para continuar con el espectáculo, los programadores han introducido una fase de lucha libre. Llaves ilegales y los artefactos ACME constituyen tu única esperanza.







GUIAS





Una vez mostrada la pantalla de presentación, Bugs Bunny aparecerá ante nosotros para mostrarnos todos y cada uno de los movimientos a realizar. Todas las explicaciones son claras y simpáticas. Indudablemente, una idea genial y original.

NIVEL 9,1





El diablo de Tazmania no podía faltar a la cita con Bugs Bunny. Su presencia no nos reparará excesivos quebraderos de cabeza, ya que con nuestro ingenio y los celos de su amada la misión en esta fase se verá facilitada notablemente.







dian a sus hermanos televisivos. Este título posee una calidad gráfica inusitada en una ***Super Nintendo***.
Bugs Bunny recorrerá cada uno de los niveles con la única ayuda de sus puños, piernas y los infinitos pasteles marca ACME, que pueden endulzar la vida a cualquiera. Durante su camino encontrará otras inestimables colaboraciones en forma de armas y objetos, destacando una flecha que nos permitirá reanudar la marcha (una vez eliminados) en el mismo lugar donde dicho utensilio fue abandonado. Por cierto, las animaciones de Bugs Bunny al utilizar estos items son extraordinarias.


LANZAR OBJETO


LANZAR TARTA


REMOLINO

MESA DE DIBUJO





Parece ser que el causante de todos nuestros males es el dibujante de la Warner. Para que deje de molestarnos, debemos destruir todos sus utensilios de pintura y todos sus botes y tubos de color. En caso contrario, la agonía será segura.





La música, pese a su incuestionable calidad (cada melodía tiene relación con su correspondiente nivel), deja un cierto sabor de amargura. Posee un estilo muy propio de dibujos animados, aunque en ciertas fases de gran longitud provoca una inevitable monotonía. A pesar de todo, el cartucho no se merece una puntuación baja en este apartado, ya que el sonido FX resulta portentoso. **Sunsoft** ha logrado mantener su altísimo ritmo en el mundo del software. Estamos ante una de las compañías que en tiempos de crisis ha creado más y mejores juegos. Esperamos que en el futuro, los programadores norteamericanos continúen en esta línea, ya que es la adecuada para lograr grandes productos.

J. C. MAYERICK

¡ESO ES TODO!




PATADA


SALTO



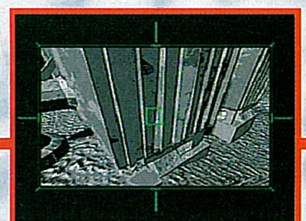
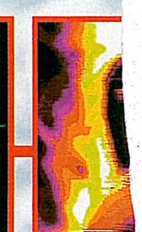
SUNSOFT
(SUNSOFT)
MEGAS: 12
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 10
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	95
MUSICA	91
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	85

- Parece una auténtica película de dibujos animados.
- Las increíbles animaciones de los personajes.
- Todas la fases son diferentes entre sí.
- Los magníficos *gags* típicos de la **Warner**.
- Con fases tan cortas la jugabilidad se resiente

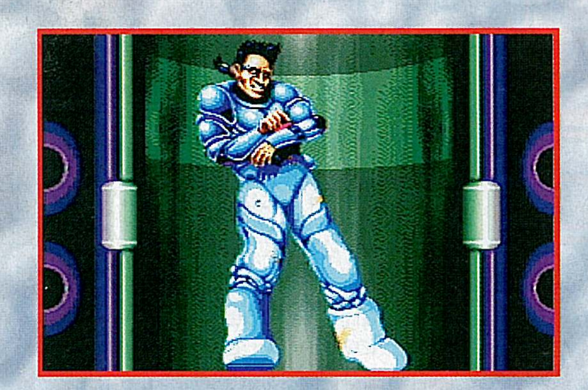
TOTAL 90

Sunsoft ha vuelto a demostrar que es la indiscutible número uno en adaptaciones de la **Warner**. Buenos gráficos, animaciones de lujo y una gran música para un juego que tiene madera de clásico. Tiempo al tiempo.

TIERRA ADENTRO

En un mundo tan cambiante como el de los videojuegos es habitual volver los ojos hacia atrás en busca de inspiración. Esta sana costumbre nos proporciona la posibilidad de disfrutar con juegos como SUB TERRANIA.



FASE 1 BACKGROUND





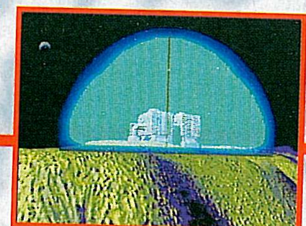

FASE 2 SCARE-FACE






La compañía **Zyrinx** ha retomado en SUB TERRANIA la conocida y exitosa idea de la nave (influida por la gravedad y la inercia) presente en programas anteriores como ASTEROIDS y THRUST de recreativa, SOLAR JETMAN de ***NES***, OIDS de ***Amiga*** y ***Atari***, o MAELSTROM de ***Macintosh***. A la legendaria jugabilidad de aquellos *shoot´em up*, este cartucho de 16 megas ha sumado una mayor brillantez gráfica con un tratamiento más delicado y detallista de escenarios y enemigos.

En esta ocasión, los espacios abiertos ya típicos han sido sustituidos por un enloquecedor mapeado de estrechos pasadizos situados en el corazón de nuestro planeta y convertidos por los alienígenas en un fortín casi inexpugnable. Para evitar que nues-





FASE 3

LASER GUN











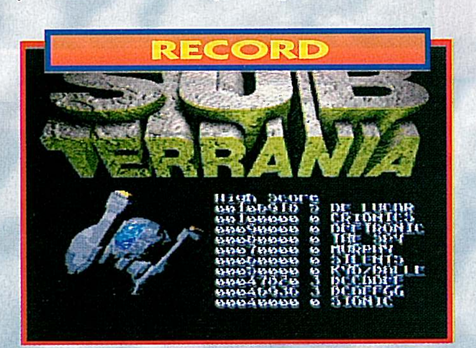

tros huesos pasen a formar parte de una falla cualquiera, contaremos con la inestimable ayuda de una nave bipropulsada, poderosa tanto en armamento como en defensas, y que resulta bastante manejable si tenemos en cuenta las auténticas condiciones ambientales.

A estas estimulantes circuntancias es necesario añadir que nuestra nave debe ser abastecida de fuel cada poco tiempo, así como de misiles y otros objetos esparcidos puntualmente a lo largo de las nueve fases del juego.Por fortuna, al comienzo de cada una de ellas, dispondremos de un plan completo de operaciones (Mission Report) con el número y orden de las misiones a realizar antes de regresar a la base leal. Los objetivos resultan muy variados aunque presentan algunas

SUB TERRANIA

coincidencias en los primeros niveles. De lo que os daréis cuenta en seguida es que **SUB TERRANIA** no es un *shoot'em up* de disparar hasta que nos salga callo en el dedo destruyendo instalaciones y enemigos. En bastantes ocasiones deberemos discurrir de lo lindo para encontrarle la utilidad a los objetos. En la tercera fase, por ejemplo, tendremos que averiguar la posición de unas plataformas transportables hasta que logremos destruir

RECORD

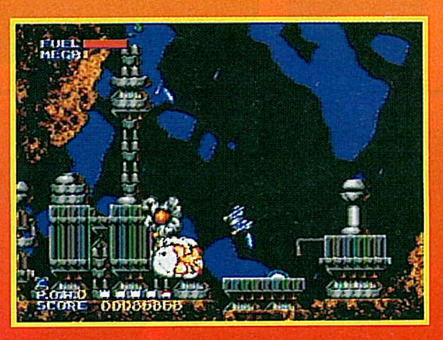


FASE 4 HELLSDOOR









FASE 5 BEATLES







FASE 6 ATOMIC STORM







MISSION COMPLETED



las defensas enemigas con sus propias armas. Habilidad, cálculo e intuición son los ingredientes para desentrañar las claves de este juego casi estratégico. Por lo que no debe extrañarnos que frente a los ritmos frenéticos de otros productos del género, **SUB TERRANIA** nos ofrezca uno mucho más pausado y tranquilo.

ITEMS





FASE 7 GREENWAR





MISION REPORT

En el comienzo de cada fase el Alto Mando nos proporcionará un detallado plan de operaciones con la localización y el orden de las misiones. Al avanzar las informaciones serán cada vez más precisas.







Con todos estos alucinantes elementos la desconocida compañía **Zyrinx** ha logrado algo más que un prometedor debú en ***Mega Drive***. Buenos gráficos, excelentes movimientos, jugabilidad de lujo, melodías adecuadas, efectos de calidad espectaculares, dificultad proporcionada y una secuencia de presentación muy sorprendente son toda una garantía de diversión.

Especialmente recomendado para los fieles de los *shoot'em up* no exentos de estrategia y aconsejable para los que se quieran iniciar en este complicado género.

DE LUCAR

SUB TERRANIA
(C)1993 Zyrinx ADS
Start Game
Options
Controls

ZYRINX
(ZYRINX)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 9
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	87
SONIDO FX	83
JUGABILIDAD	91

- La presentación, digna de ***Mega CD.***
- Los gráficos y las acciones de la nave.
- Un *shoot'em up* con inercia y gravedad.
- La diferencia de dificultad de las fases.
- La ausencia de passwords.

TOTAL 89

Zyrinx debuta en ***Mega Drive*** con un *shoot'em up* donde se mezclan ideas de programas clásicos del género, añadiendo elementos nuevos y logrando con ello un cartucho contundente y divertido. Todo un acierto de esta compañía.







El juego de la roca





Taito ha sido la compañía responsable de difundir en el mundo de los videojuegos la imagen de los famosos personajes de Hanna Barbera. Tras los éxitos de anteriores versiones, aparece una nueva entrega de los populares Picapiedra.







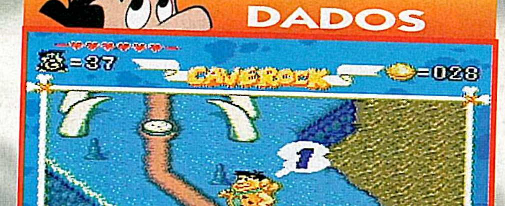
Taito ha logrado productos de gran atractivo con recreaciones de personajes de **Hanna Barbera**. Con este nuevo título para ***Super Nintendo***, ha demostrado que, además de diversión, puede dotar a sus creaciones de buenas cualidades técnicas.

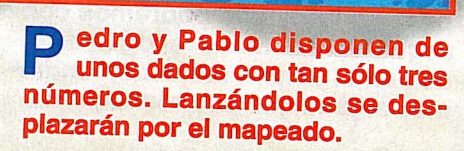
Esta compañía comenzó su andadura en el mundo de las recreativas con juegos como RASTAN SAGA, BUBBLE BOBBLE o ARKANOID. Posteriormente realizó magníficas adaptaciones de sus *coin-op* de mayor éxito para ordenadores domésticos. Pero el *boom* de las videoconsolas ha provocado un giro en sus producciones.

THE FLINTSTONES: THE TREASURE OF SIERRA MADROCK os



DADOS



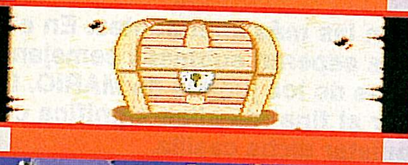


Pedro y Pablo disponen de unos dados con tan sólo tres números. Lanzándolos se desplazarán por el mapeado.





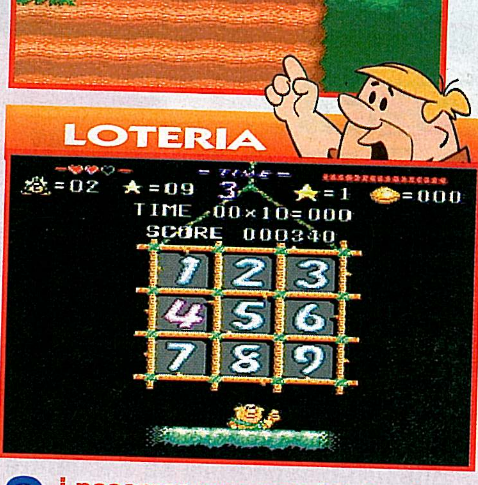




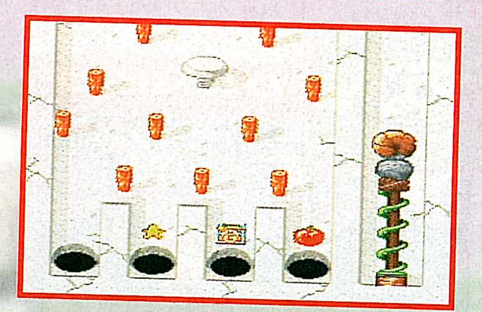


INTRO

LOTERIA



Si pasamos una prueba, la cifra final del contador de tiempo se añade a una tabla numérica. Una línea otorga vidas extra.



FASE 1



Aunque la dificultad de la primera subfase pueda llevar a engaño, lo cierto es que este nivel es tremendamente sencillo. El mapa del tesoro será nuestro objetivo en un nivel que destaca por su belleza y colorido.

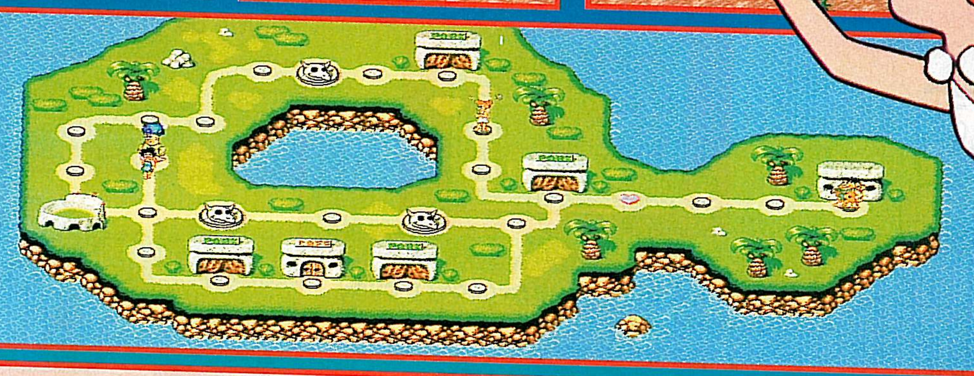
ENEMIGO







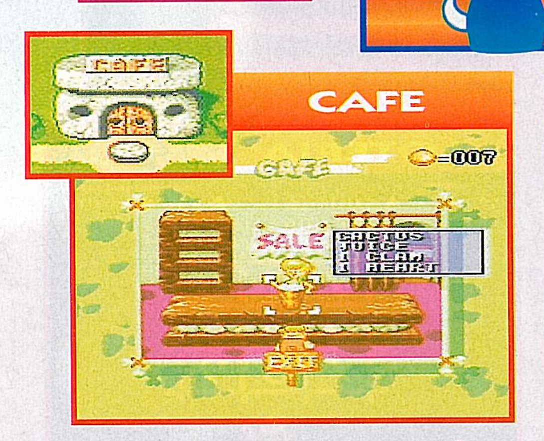




THE FLINTSTONES

CASILLAS

CAFE



Cuando el indicador de energía de nuestro picapedrero se encuentre al mínimo, una visita al café nos proporcionará un necesario aumento de fuerza.

NORMAL



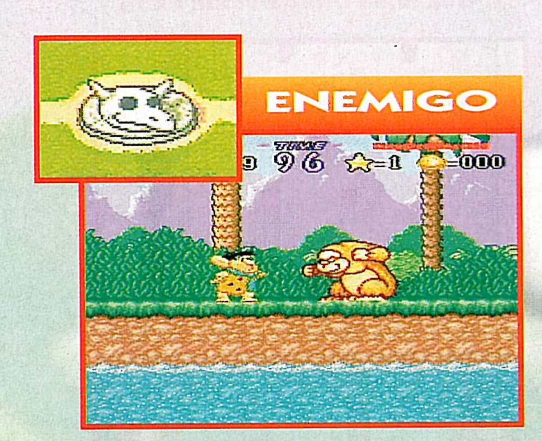
Son las más abundantes. En ellas nos esperan subfases semejantes a las de los juegos de MARIO. Llegar al final de ellas significa conquistar dicha casilla.

CORAZON



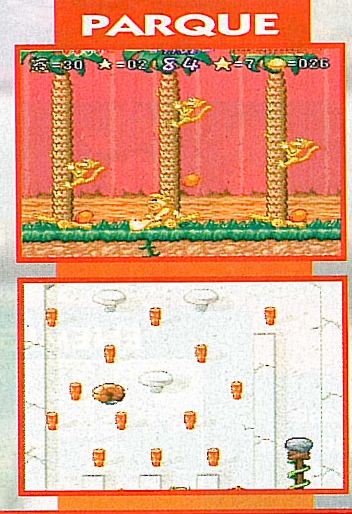
Esta casilla nos trasladará a una pantalla en la que podremos conseguir bonus. Si los recogemos todos en el tiempo marcado, tendremos alguna que otra recompensa.

ENEMIGO

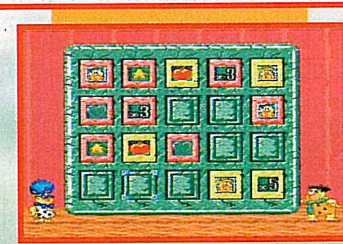


Un enemigo de mayor tamaño saldrá a nuestro paso. Esta casilla nos trasladará a una nueva subfase que no difiere en nada de las casillas convencionales.

PARQUE







Mientras nuestra economía lo permita, podremos acceder a cuatro nuevas pruebas en las que hay que tratar de conseguir suculentos bonus y vidas extra.

ESTADIO



En las tres primeras fases es una zona de entrenamiento. En este escenario se disputa la carrera contra el enemigo de final de fase, tras la que pasaremos a otro nivel.



CONQUISTA



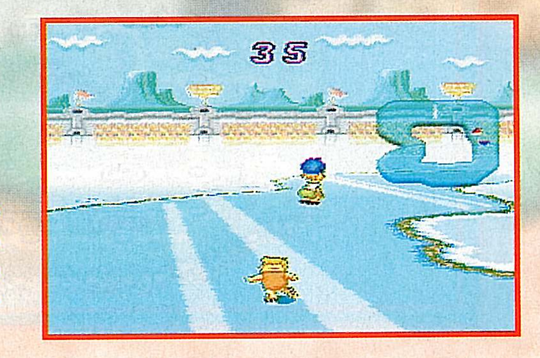
Cuando superes una prueba, aparecerá en la casilla un cartel de madera. Si vuelves a caer, lanzarás los dados.



VECINO



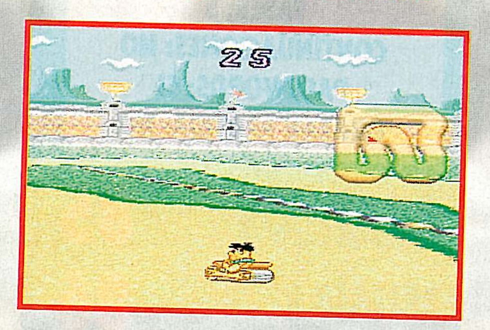
Hay que cazarlo. Cuando estemos muy cerca, el también se moverá utilizando el lanzamiento de los dados.



DUELO



Cuando hayamos cazado a nuestro vecino, ambos seremos transportados al estadio en el que tendrá lugar la carrera final.



FASE 2

Los volcanes y el fuego son los elementos que sirven de fondo al nivel. Caer en los caudalosos ríos de lava provocará la muerte inmediata. Una competición de karts tendrá lugar en el estadio. Conduce con prudencia.









ENEMIGO



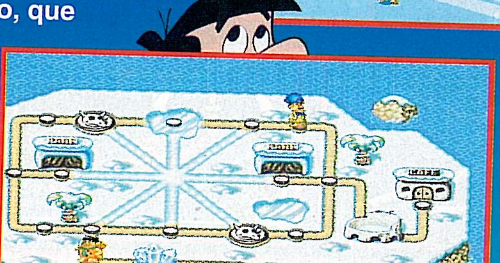
FASE 3

Del calor pasaremos al frío. En el polo debemos buscar las herramientas necesarios para salvar el hielo que interrumpe nuestro camino, que están en manos del vecino. En el estadio disputaremos una bonita carrera de patinaje.









ENEMIGO



FASE 4

Debes buscar de un pajarraco que tiene el mapa del tesoro. Una vez superado, un nuevo camino nos trasladará al interior del volcán, en el que transcurre la acción del quinto nivel.



ENEMIGO





cautivará por su sutil mezcla de elementos. Por una parte, el cartucho guarda una enorme similitud con los juegos de tablero; por otra, este título conserva una estructura semejante a clásicos como la saga MARIO. El método de juego es sencillo: hay que avanzar desde la salida por medio del lanzamiento de los dados, realizando las pruebas que se nos encomienden en cada casilla. En las marcadas con un círculo nuestra misión será atrave-



THE FLINTSTONES





MUJERES



Si nos encontramos a nuestras queridas esposas por el camino, nos llevarán a la casilla que peor nos venga... como suelen hacer las mujeres habitualmente.

FASE 5

Su mapeado es todo un misterio ya que, al contrario que en el resto de niveles, el ordenador no nos deja visualizarlo con el botón X. Así pues, lo que encontremos seguirá siendo una sorpresa.









sar una zona de plataformas cuyo parecido con los juegos de MARIO no es casual. Las casillas en forma de estadio ocultan carreras contra un personaje que posee un objeto imprescindible para acceder al siguiente nivel. En estas pruebas el Modo 7 de la ***Super Nintendo*** brilla con luz propia. Si ganamos, lograremos el artículo. En caso contrario, seguiremos con la búsqueda.

La calidad gráfica es realmente meritoria, destacando especialmente los niveles del Modo 7, que están potenciados por la enorme suavidad en el movimiento de la carretera. Los sprites son idénticos a los personajes televisivos.

Sólo existe un pequeño reproche: los passwords. Su originalidad está fuera de toda duda (tres filas de cinco columnas con fantásticos dibujos), aunque resulta complicado copiarlos en un papel. Aviso: las buenas ideas no sólo deben ser bonitas, sino además útiles. En esta ocasión la premisa no se cumple.

Escuchar la magnífica banda sonora de este juego constituye un buen preludio para lo que nos espera.

J. C. MAYERICK



TAITO
(TAITO)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1-5
FASES: 5
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	86
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	87

- Parece que estás viendo los auténticos dibujos animados.
- El desarrollo del juego es bastante original.
- La opción para dos jugadores es muy divertida.
- Es demasiado fácil de acabar.
- La escasa variedad de los gráficos en los distintos niveles.

TOTAL 86

Taito ha vuelto a demostrar que, en esto de versionar a los personajes de la **Hanna Barbera**, es única. **THE FLINTSTONES** engancha por su sencillez, su desarrollo original y su variedad. Pedro y Pablo merecían un gran juego y, por fin, lo tienen.

U.S. GOLD

REGALAMOS 40 CARTUCHOS DE WORLD CUP USA 94

Los Mundiales están a la vuelta de la esquina. Ya es hora de ir preparándote. Súper Juegos te invita a jugar con Julen Guerrero, Roberto Baggio, Lothar Matthans, Toni Meola, Bebeto... Te gusta ¡eh!. Debéis mandar este cupón antes del 13 de mayo, (no se admitirán fotocopias) con vuestros datos a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista Súper Juegos, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: " World Cup USA 94".

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION
POBLACION
PROVINCIA
C. POSTAL
TELÉFONO
EDAD
CONSOLA QUE POSEES

Sistemas disponibles: Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Game Gear y Master System.
El 16 de mayo se comunicará telefónicamente con los ganadores.



DROSOFT

SYLVESTER & TWEETY



Toda la vida juntos y siempre enfrentados. Sylvester y Tweety son los eternos protagonistas de una de las más divertidas aventuras animadas de la Warner para televisión. Desde ahora, sus increíbles correrías ya pueden disfrutarse en Mega Drive.

MI REINO POR UN CANARIO

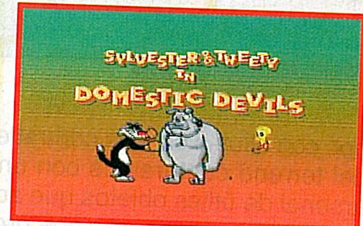
La compañía **Tecmagik** y su equipo de programación **Alexandria** han sido los responsables de la traslación de este interesante y ambicioso proyecto para los 16 bits de **Sega**. En líneas generales puede considerarse como bastante acertado su trabajo, aunque en algunos aspectos (como la animación, el scroll o la mecánica) no alcanzan el nivel esperado en este tipo de juegos. No es que estos elementos sean malos o flojos, sólo que una animación más abundante de Sylvester, un scroll más suave y una mayor variedad de situaciones a resolver nos hubieran proporcionado la posibilidad de gozar de un excelente cartucho de plataformas.

La brillantez principal de este cartucho la encontraremos en una música (**Orca Games**) pegadiza y marchosa, realmente apropiada para tan de-



DOMESTIC DEVILS 2

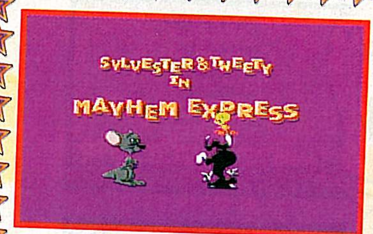




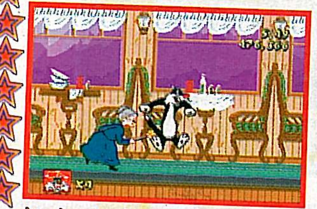


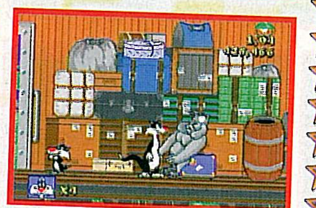


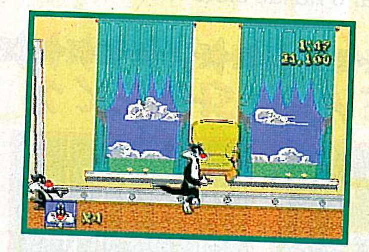
MAYHEM EXPRESS



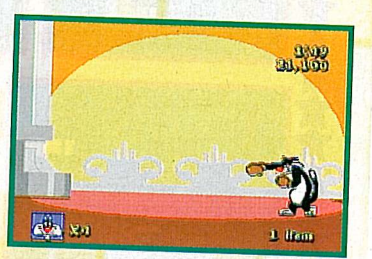








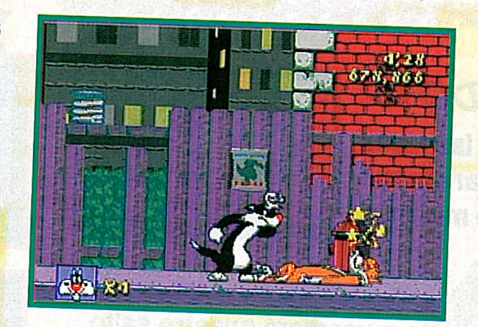
Trasladar de un lado a otro todo tipo de objetos será una de las constantes de este juego de plataformas.



Para emplear los items aparecidos es suficiente con pausar el juego, seleccionar y pulsar start.

senfadada persecución, y en los efectos sonoros muy parecidos a los de los dibujos.

A lo largo de sus siete fases, nuestra función será perseguir sin descanso al canario Tweety propinándole zarpazos hasta reducir su plumaje y obligarle a detenerse. El problema es que cada escenario contiene rincones y plataformas que sólo resultan



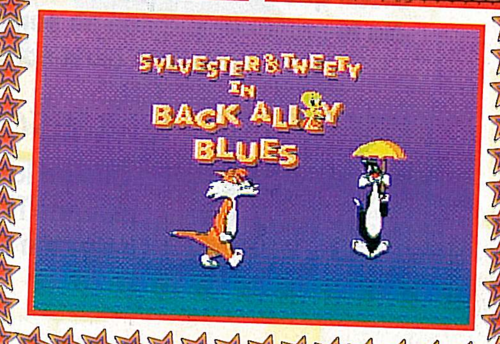
accesibles por medio de la acumulación de objetos como maletas, sillones o barriles.

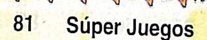
Para entorpecer estas labores de construcción aparecerán los aliados accidentales de Tweety: la abuelita con la escoba, el mastodóntico perro Bulldog, el gato callejero Maurice, el canguro boxeador, perros mecánicos y un terrible mutante de nuestro amigo el canario. Pese a no haber enemigos de final de fase, esta selección de astros de la pequeña pantalla son un grupo lo bastante aguerrido como para quitarnos un buen número de vidas y para divertirnos hasta límites insospechados. A la hora de enfrentar-





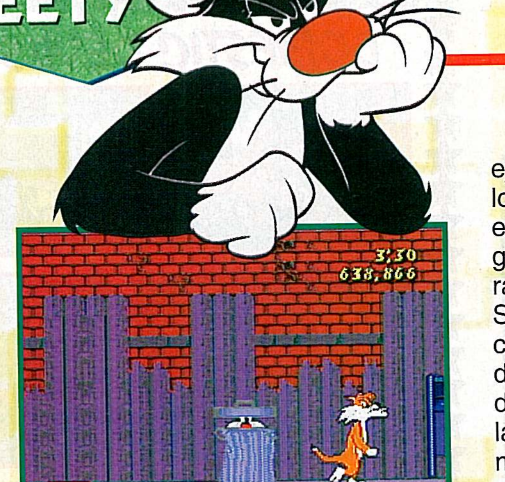






SYLVESTER & TWEETY

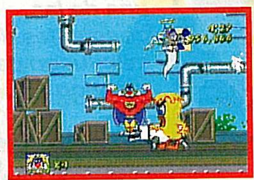
nos con ellos o con los contratiempos del terreno contaremos con un buen arsenal de útiles objetos que además de sacarnos de apuros nos provocarán algunas risas por su simpatía e ingenio. Otras ayudas son los prismáticos de Sylvester, con los que localizaremos al inocente pajarito cuando se nos vaya de pantalla, y las indicaciones del fiel Junior.
La dificultad es gradual (de 0 a 100) y, según el índice seleccionado, podremos jugar o no las siete fases. Por



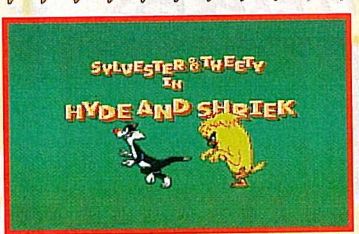
ejemplo si elegimos un nivel bajo, sólo participaremos en los dos primeros episodios y seremos invitados a jugar de nuevo aumentando considerablemente el porcentaje.
Si tenemos en cuenta que el juego carece de passwords y de la posibilidad de salvar partida, este modo de dificultad elevará de un modo amplio las opciones de acabarse de una forma espaciada.
Los aficionados a los cartuchos protagonizados por los

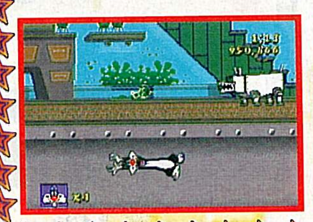
HYDE AND SHRIEK 1





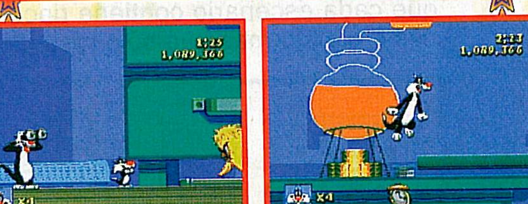






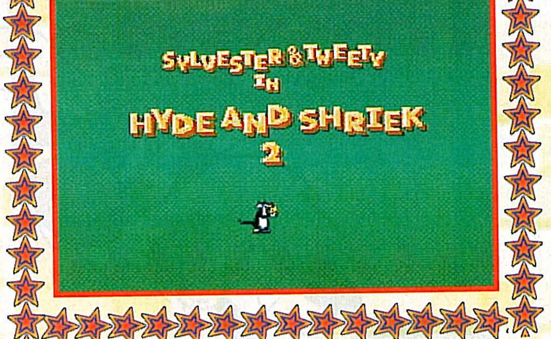






HYDE AND SHRIEK 2





ANTIDOTO



Es nuestro principal aliado durante las fases cinco y seis en las que Tweety se transforma en un enorme mutante.

BOING



Este curioso objeto aumentará nuestro salto de una manera tan notable que nos permitirá alcanzar los lugares más increíbles.

GUANTE



Dicen que gato con guantes no caza ratones. No te preocupes. Estos no son para cazar, si no para darle colorete al perro.



HUESO





Uno de los items más divertidos. Con tan genuino hueso de ternera gallega, este perro holgazán se pirrará por tu esqueleto.





MARTILLO



Con este argumento de peso harás entrar en razón a todo aquel que te lleve la contraria. Brutotes a la abuela no se le pega.



SARDINA

Funciona igual que el hueso, pero con el gato callejero Maurice. Los alimentos caninos no son nada en comparación con este aperitivo.

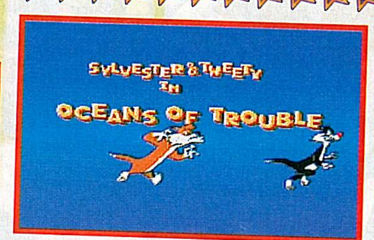
SOMBRILLA



La sombrilla es uno de los objetos con menos utilidad, pero por si las moscas no perdáis la menor ocasión para recogerlos.

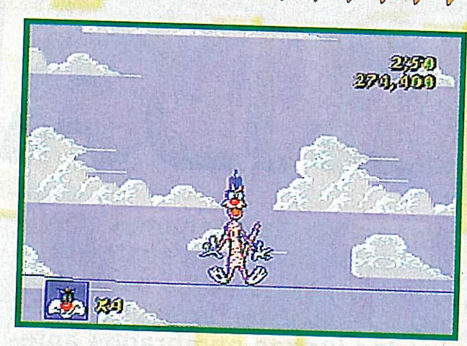
OCEAN OF TROUBLES







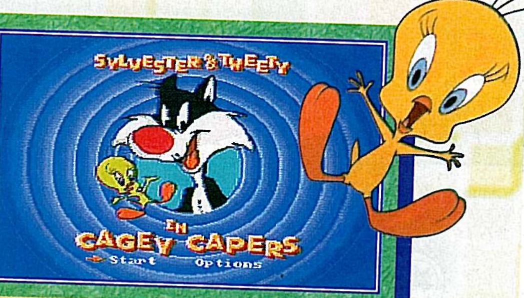





monstruos de los dibujos animados (sobre todo los más pequeños) encontrarán en la simpatía y popularidad de **SYLVESTER AND TWEETY** virtudes y excelencias capaces de minimizar sus pecadillos. Pero, los usuarios que gusten de juegos de plataformas impecables de realización y caracterizados por la variedad o la complejidad pueden sentirse un poco defraudados.

Lo que no cabe duda es que los famosos protagonistas de la **Warner** nos aportarán horas y horas del mejor entretenimiento. Sobran los argumentos para jugar.

DE LUCAR



TECMAGIK (ALEXANDRIA)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 9
FASES: 7
CONTINUACIONES: 2
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	**84**
MUSICA	**92**
SONIDO FX	**90**
JUGABILIDAD	**82**

- Ciertas animaciones, por su simpatía e ingenio.
- La música y los efectos.
- El carisma de los protagonistas.
- La escasa variedad entre las distintas fases del juego.
- La brusquedad del scroll.

TOTAL 83

Tecmagik ha logrado transmitir sólo una parte de la magia **Warner** a este juego para ***Mega Drive.*** Los amantes de los dibujos animados estarán encantados, pero los puristas de las plataformas pueden sentirse bastante insatisfechos.



METAL COMBAT, segunda parte del celebre BATTLECLASH, viene dispuesto a sacar de la pertinaz ausencia de juegos al espectacular Super Scope. Este título no presenta muchas variaciones con respecto a la primera entrega, salvo diez nuevos robots enemigos que deberéis destruir sin compasión.



La espectacularidad inherente al diseño del Super Scope y la intensa campaña publicitaria que acompañó al lanzamiento del producto hacían presagiar que este periférico iba a darnos mucho juego. La verdad es que los seis que acompañaban al periférico eran entretenidos y los ulteriores TERMINATOR II, BATTLECLASH y YOSHI´S SAFARI no estaban nada mal. De todas formas, los poseedores del Super Scope siempre nos quedábamos con la sensación de que no se había explotado totalmente las posibilidades de semejante artilugio. De todos los juegos nombrados anteriormente, aparte del carismático YOSHI´S SAFARI, el más divertido era BATTLECLASH. El argumento iba de luchas frontales. Delante de nosotros aparecía un extraño ser cibernético al que debíamos destrozar a base de disparos. Una vez que se derrotaba a uno, pasábamos sin descanso a otro un poco más duro hasta llegar al aparente-



mente indestructible guardián final.

METAL COMBAT sigue con toda fidelidad la estructura y el desarrollo de esta primera entrega. Las únicas variaciones son el diseño de los robots, unas cuantas e inútiles nuevas armas y unas mayores dosis de dificultad (el primero era demasiado facilón). El resto no varía en absoluto, siendo los escenarios muy semejantes. El aspecto de los robots, pese a la variación en el diseño, tiene un aire de familiaridad con los anteriores. También conserva íntregamente las tremendas posibilidades de diversión de su antecesor. Sólo una duda: si es verdad que este juego tiene 16 megas y, tanto gráficamente como en

METAL COMBAT



MAPAS



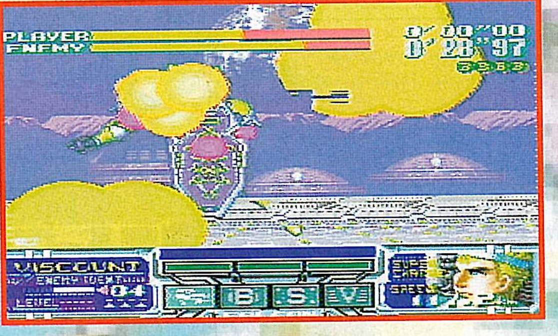
MAPAS



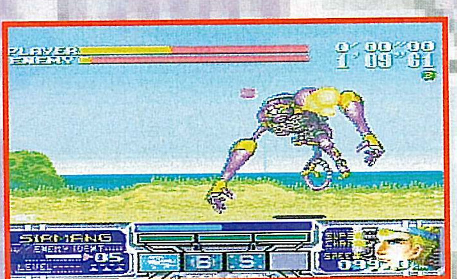


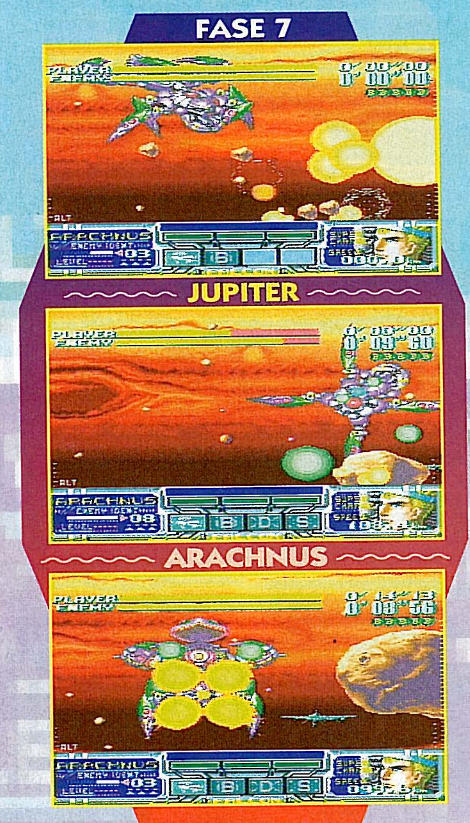
número de enemigos es prácticamente un calco de la primera parte, ¿dónde se han metido los 8 megas de diferencia? No lo entendemos. Haciendo una visión global del software del Super Scope, y llegados a este punto, deberíamos hacer una reflexión. ¿Alguna vez se exprimirán sus posibilidades reales? Esto no significa que METAL COMBAT sea un mal juego. Al contrario, cumple con su cometido de entretener y probablemente sea unode los mejores que hay en el mercado. Pero lo que no comprendemos es por qué no se le ha pasa-









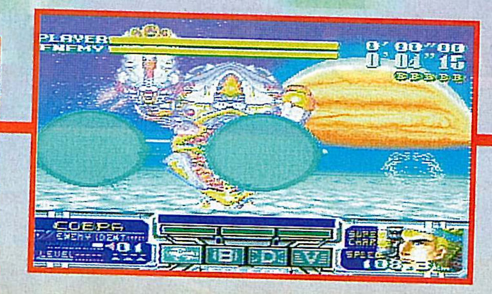




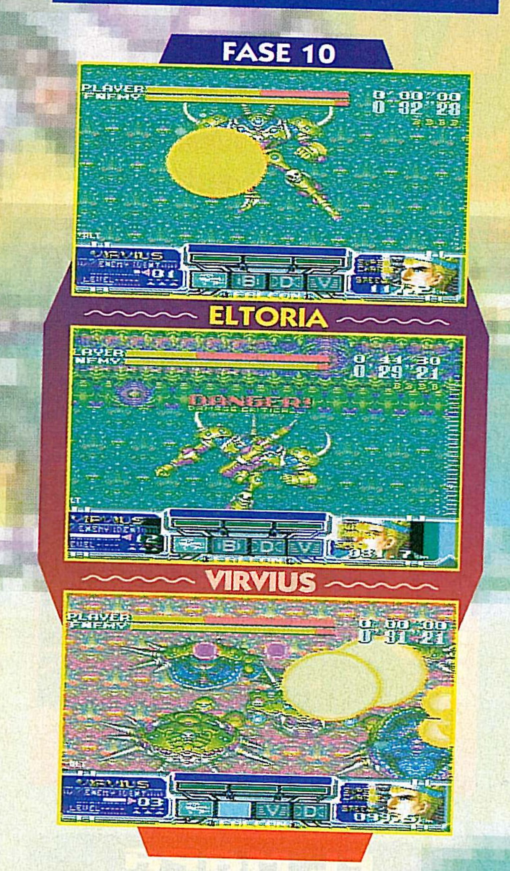




Al seleccionar Battle Mode en la opción de dos jugadores, uno de los participantes controlará el Super Scope mientras que el otro manejará el robot ST. Esta alternativa te permitirá disfrutar plenamente de este buen juego.







do a nadie por la cabeza la idea de hacer algo distinto. *NES* y su limitada *Zapper* han dado más que suficientes pruebas de imaginación. A los típicos DUCK SHOOT o HOGAN'S ALLEY se unen los imaginativos TO THE EARTH o el dificilísimo GUMSHOE que era un juego de plataformas de pistola.

Si en *NES* con una máquina muy inferior son capaces de hacer juegos variados, por qué los del bazoka de *Super Nintendo* no escapan de la eterna rutina de disparar a lo que se ponga por delante.

Ya ha llegado el momento de intentar dar un toque de originalidad creando títulos de otra índole. Desde aquí hacemos un llamamiento a las compañías para que se estrujen un poco el cerebro e introduzcan novedades en las series de juegos de disparos. Tanto el periférico como nosotros, sus sufridos usuarios, creemos que merecemos un software más adecuado. ¿Nos harán caso algún día?

THE SCOPE



NINTENDO
(NINTENDO)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 y 2
VIDAS: 1
FASES: 10
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	82
MUSICA	81
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	82

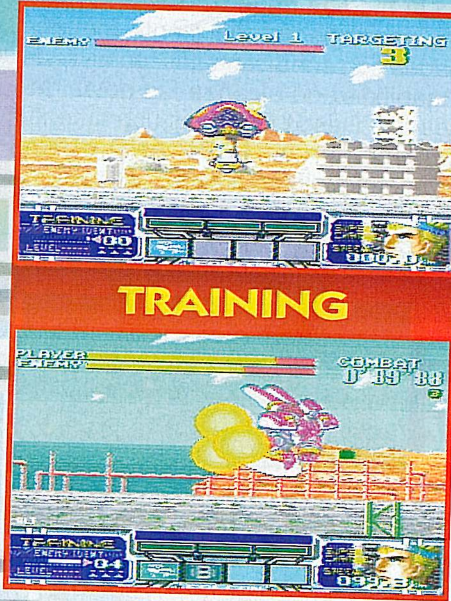
- Sacaremos por fin al *Scope* del baúl del abuelo.
- Es algo más difícil.
- Hay enemigos de tamaño considerable.
- Monótono a la larga.
- Excepto la bomba, el resto de armas más que ayudar perjudican.
- Pocos enemigos para tanto mega.

TOTAL 82

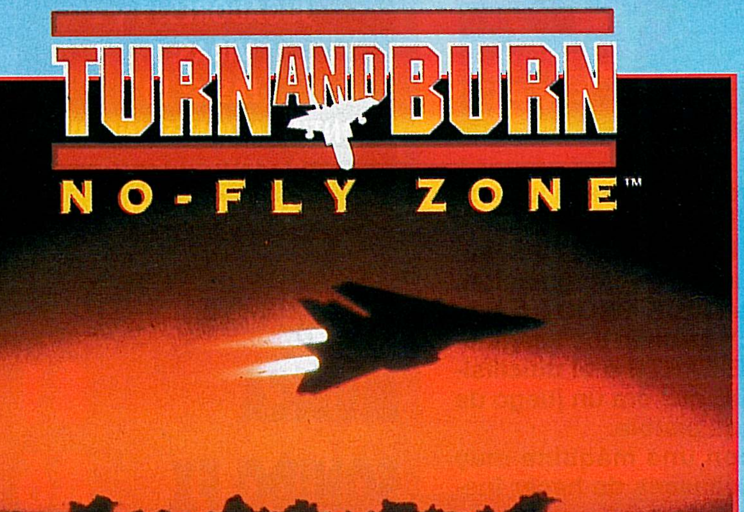
Estamos ante un buen juego para el olvidado *Super Scope*. Este periférico constituye una de las mayores muestras de calidad de la compañía japonesa en los últimos tiempos. Sin embargo, la falta de software interesante puede provocar que este sistema se pierda en el recuerdo.







IDOLOS DEL AIRE



Absolute Entertainment ha creado un nuevo simulador aéreo que sobresale por ciertos aspectos de vuelo en Modo 7 y por unos maravillosos efectos de sonido. Con este cartucho te sentirás un poco más cerca del cielo.

INTRO



La compañía norteamericana ha vuelto a tropezar en la misma piedra que le llevó al fracaso en sus anteriores BATTLETANK 1 y 2. Aprender de los errores constituye una buena práctica que no han utilizado los programadores de **Absolute**.

Cuando hace sólo un mes preparábamos la preview de este juego, todos nos quedamos gratamente sorprendidos por los magníficos efectos (visuales y sonoros) de este nuevo cartucho. Sin embargo, en esta ocasión las expectativas no se han cumplido en la medida de lo deseado. Si bien los aspectos anteriormente mencionados son sobresalientes, su nivel de jugabilidad no alcanza las cotas deseadas. Desde luego, es una auténtica pena porque **TURN AND BURN** prometía mejores cosas.

NIVEL 1



MIGS: 5
SUBMARINOS: 0

NQBJKLFF

NIVEL 2



MIGS: 5
SUBMARINOS: 0

EL MAPA



Como desplazarse hasta el lugar del objetivo puede llegar a ser demasiado pesado, la ayuda del mapa (al igual que en BATTLETANK 2) nos permitirá desplazarnos con mayor rapidez.

GSZWBFPT

NIVEL 3



MIGS: 7
SUBMARINOS: 0



RRHCZJVM

NIVEL 4



MIGS: 8
SUBMARINOS: 0



BPYXDLNF

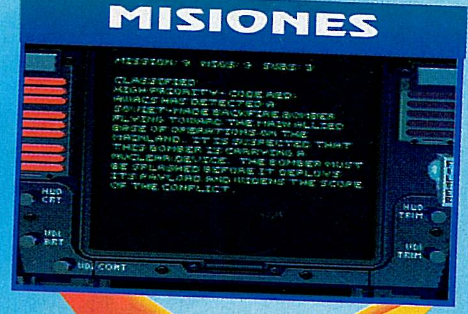
NIVEL 5



MIGS: 8
SUBMARINOS: 0



MISIONES



Al comienzo de cada una de las misiones, una bonita narración nos informará de la aventura que deberemos realizar en cada nivel. Un poco de variedad en estos casos no vendría nada mal.

LFMGWTKQ

NIVEL 6



MIGS: 8
SUBMARINOS: 2

ATERRIZAJE



Es, sin duda, uno de los momentos más divertidos del juego. Con la ayuda del HUD (visor de la carlinga) se nos informará de la velocidad y dirección de nuestro caza.

PDTBCZNJ

NIVEL 7



MIGS: 7
SUBMARINOS: 2

DKVWGSQK

NIVEL 8



MIGS: 9
SUBMARINOS: 2

GKQZBLCT

NIVEL 9



MIGS: 9
SUBMARINOS: 3

DCMHRPFJ

NIVEL 10



MIGS: 10
SUBMARINOS: 3

La acción se desarrolla en alta mar a los mandos de una nave que forma parte de una flota de los Estados Unidos. Nuestra misión se centrará en destruir a los Migs enemigos (los conocidos cazas soviéticos) y a algunos submarinos rivales que se verán de tarde en tarde. Sin duda, el principal defecto de este juego es su idéntico desarrollo desde la primera hasta la decimoquinta misión. Por tanto,

WZGNJYZX

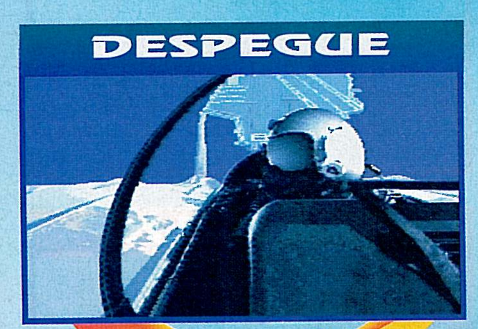
NIVEL 11



MIGS: 8
SUBMARINOS: 3

TURN AND BURN


JDZFMLFV
NIVEL 12
MIGS: 10
SUBMARINOS: 3


DESPEGUE

Aunque en el despegue no debamos realizar ninguna acción excepcional (tan sólo acelerar), la belleza de las imágenes merecen una mención especial.

no resulta extraño que el aburrimiento llegue de un modo instantáneo a los pocos minutos de haber iniciado el juego. Esta carencia disminuye considerablemente la valoración final de este título.

Para colmo de males, y al margen del número de adversarios a destruir (en la última batalla llegarán a la veintena), nuestro caza dispone sólo de cuatro misiles aire-aire, dos misiles aire-mar y un cargador con unos seiscientos proyectiles de escasa efectividad. Además, este cartucho posee muy poca variedad en los escenarios, ya que sólo variará el color del cielo. Realmente increíble, pero es cierto como la vida misma.

No obstante, el juego también tiene aspectos positivos como: el efecto de vuelo en Modo 7 y el sensacional apartado sonoro, destacando el rugido de los motores.

Absolute Entertainment no ha conseguido subsanar los defectos contemplados en sus anteriores BATTLETANK 1 y 2, aunque **TURN AND BURN** es más jugable que sus predecesores. Sin embargo, con el tiempo estos tres títulos llegan a ser igual de aburridos. Otra vez será.

J. C. MAYERICK


SPBCTRRG
NIVEL 13
MIGS: 13
SUBMARINOS: 4


SPWVJKDH
NIVEL 14
MIGS: 14
SUBMARINOS: 4


LPKQBPFZ
NIVEL 15
MIGS: 15
SUBMARINOS: 4


TDLJGSHX
NIVEL 16
MIGS: 17
SUBMARINOS: 4

TURN AND BURN™
NO-FLY ZONE

ABSOLUTE ENTERTAINMENT
(ABSOLUTE ENTERTAINMENT)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: ENERGIA
FASES: 16
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	70
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	70

- La buena utilización del Modo 7.
- Los efectos de sonido son muy reales.
- Es increíble que la única diferencia entre la primera y la última fase resida en el color del cielo.
- Es demasiado difícil
- Resulta monótono

TOTAL 72

Cuando todos pensábamos que **Absolute** iba a retomar el buen rumbo tras el escaso acierto de BATTLETANK 1 y 2, aparece este nuevo simulador aéreo que no cumple con las expectativas creadas. Será cuestión de comenzar a creer en la mala suerte.

DEMUESTRA QUE

ERES EL MEJOR

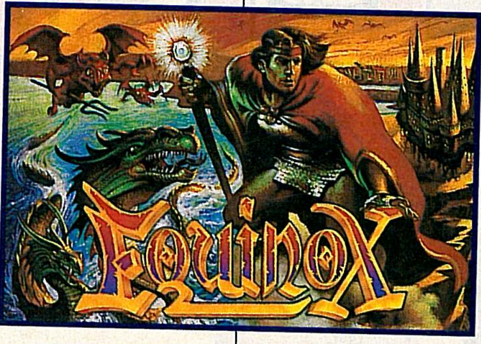
JUGON DE ESPAÑA

COMPETICION NACIONAL

Seguro que muchos de tus amigos te dicen que son los más rápidos y más hábiles con los videojuegos. Es hora de retarles. Desde el día 26 de Abril hasta el 9 de Mayo podrás participar en nuestra competición y demostrar lo que sabes.

La mecánica es la siguiente: deberás entregar este cupón (no se aceptarán fotocopias) en el Centro Mail que prefieras de los repartidos por toda España. Tendrás que jugar durante 3 minutos en la segunda fase del juego SkyBlazer y conseguir el máximo número de puntos posible, y durante otros 3 minutos deberás coger el mayor número de Tokens del juego Equinox. Ambos juegos son de Super Nintendo. Un representante de Mail anotará y guardará tus puntuaciones.

Los 4 jugones que hayan demostrado, por el momento, ser los mejores, irán el 14 de Mayo al Centro Mail de Madrid, junto con un acompañante (mayor de edad) donde se celebrará la gran final. Es evidente que sólo el hecho de ser uno de los 4 jugones mejor de España e ir a Madrid a competir ya es un regalo, pero hay más:





PRIMER PREMIO. Un televisor de 21 pulgadas Trinitron de Sony.

SEGUNDO PREMIO. Una Minicadena Megabass con Compact Disc de Sony.

TERCER PREMIO. Una Minicadena portátil Sony.

CUARTO PREMIO. Un radiocassette con sistema megabass de Sony.

Tienes poco tiempo para entrenarte antes de participar. ¡Mucha suerte a todos los aspirantes!

Recorta el cupón de abajo y entrégaselo con todos tus datos al responsable de tu Centro Mail más cercano.



PRIMER PREMIO



SEGUNDO PREMIO

TERCER PREMIO

CUARTO PREMIO



NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCION

POBLACION

PROVINCIA C. POSTAL

TELÉFONO EDAD

PUNTUACION EQUINOX SKYBLAZER

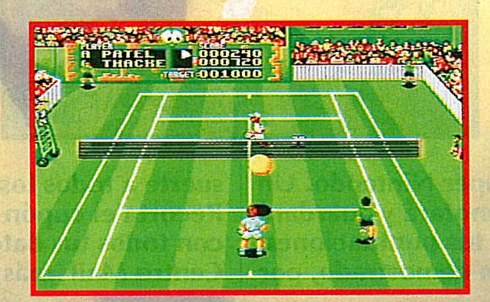


TENNIS All Stars

El mundo del tenis regresa a los 16 bits de Sega con un cartucho que, gracias a sus múltiples novedades, puede constituir un auténtico pelotazo. Codemasters pretende dar en la línea del éxito con este nuevo simulador deportivo.

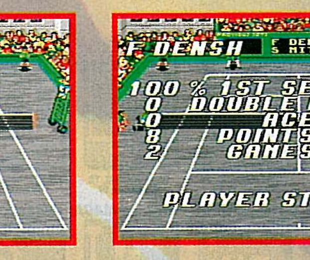
EN LA LINEA DE LOS MEJORES

La variedad de simuladores tenísticos en ***Mega Drive*** es incuestionable. WIMBLEDON y GRAND SLAM TENIS son los cartuchos de este género más divertidos y jugables; ANDRE AGASSI es el más bonito, aunque también el más flojo; y por último, DAVIS CUP destaca por su curiosa perspectiva en 3D desde el suelo.



TENNIS ALL STARS aporta como principal novedad el sistema denominado Crazy Tennis, que permite disputar un atípico partido donde el ganador será el que obtenga una mayor puntuación en un tiempo determinado. Con el objeto de aumentar la diversión, el juego permite recoger ciertos utensilios para ampliar la velocidad, cambiar la dirección de la pelota o atizarle un bolazo al pobre Dizzy.

La opción de juego para cuatro participantes simultáneos no necesita de adaptador, ya que dos de los pad se conectan directamente al cartucho. Sin duda, una inyección de frescura para un género en el que ya todo parecía inventado.



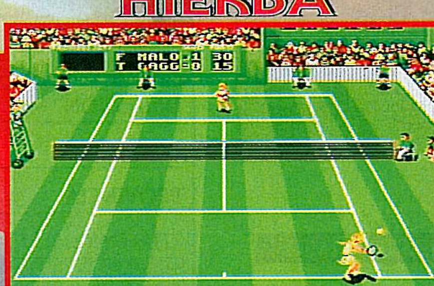
La última producción de la compañía británica introduce aspectos novedosos en el mundo de los simuladores tenísticos.

La perspectiva diseñada por el programador Andrew Richards es semejante a la de una cámara de televisión. El juego nos recuerda gráficamente, debido a la ausencia de scroll en la pista y a su realismo visual, al INTERNATIONAL TENNIS para el ***CDI*** de **Philipps**. El inmovilismo del campo nos obligará en ciertos casos a golpear la bola prácticamente a ciegas, un problema





HIERBA



TIERRA











PRACTICA



Consiste en participar en una temporada completa, eligiendo los torneos.

TEMPORADA

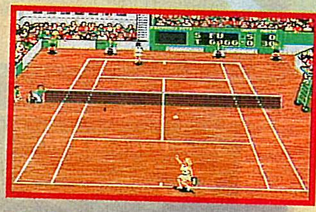


Permite competir en uno cualquiera de los torneos del calendario internacional.

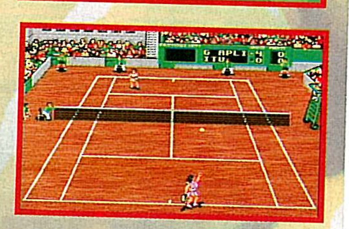
TORNEO



Permite intervenir en partidos de exhibición, jugando cuatro rivales simultáneamente.







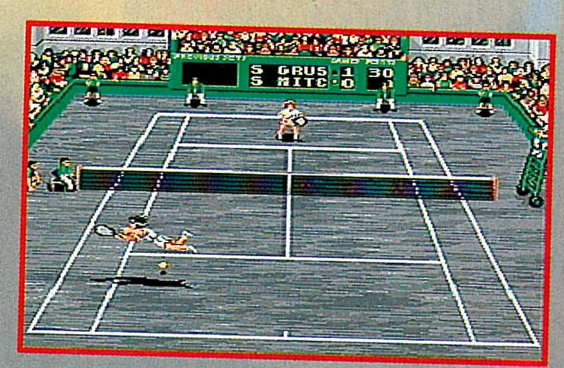
CRAZY TENNIS

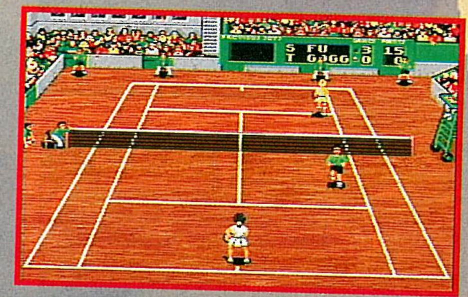






Es una novedad en este género. Los partidos, disputados a un determinado tiempo, están repletos de sorpresas como raquetas que devuelven la bola desde la red, pelotas gigantes y toda clase de objetos que varían las condiciones del partido.







muy extendido en casi todos los simuladores de este género.
La rutina de alejamiento y acercamiento de la pelota es correcta y acompasada gracias a la fenomenal sensación en 3D de la cancha. Los efectos de sonido de Tim Barlett son antológicos. Quizá, estamos ante las mejores voces digitalizadas jamás oídas en una ***Mega Drive***.

TENISTAS





Existen 30 jugadores disponibles (15 chicas y 15 chicos). Cada tenista tiene distintas habilidades.

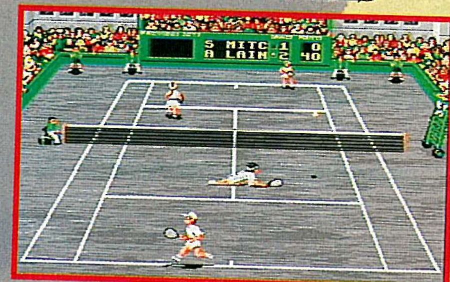
Las opciones, además de la ya mencionada Crazy Tennis, son las habituales en este tipo de simuladores incluyendo la temporada completa. A diferencia de otros cartuchos, **TENNIS ALL STARS** es más un simulador que un arcade. De hecho el pad direccional es mucho más definitorio que los botones. Este hecho dificulta bastante el control.

CONTROL



Esta modalidad permite aprender la variedad de posibilidades que ofrece el pad a la hora de controlar los distintos golpes incluidos en este extraordinario cartucho.

4 JUGADORES



En esta opción sólo es necesario conectar dos de los pad directamente al cartucho sin necesidad de adaptador. Esta alternativa asegura la diversión.

DOBLES

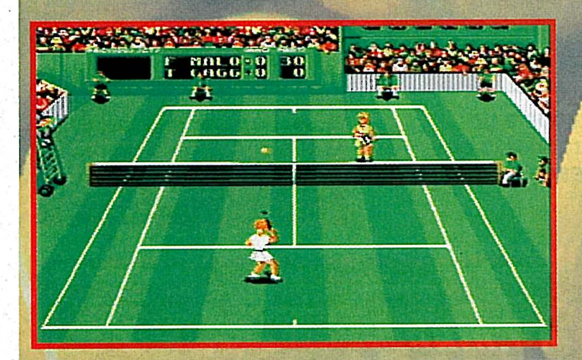


A diferencia de otros simuladores tenísticos , en la modalidad de dobles la pantalla no aparece dividida mediante el 'split screen'.

TENNIS ALL STARS

CLASIFICACION

G THACKER
379
M DAVIDOVIC
176
T RAMON
167

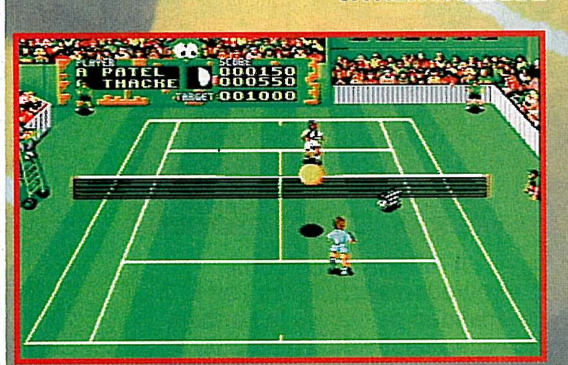


PASSWORD



Pese a todo, con un poco de práctica podréis manejar perfectamente al jugador sacando el máximo rendimiento de sus posibilidades.
TENNIS ALL STARS, sin llegar a ser el mejor juego de tenis, tiene la suficiente calidad para otorgarle el crédito de la duda. Ahora, la decisión está en vuestras manos.

JAVIER ITURRIOZ

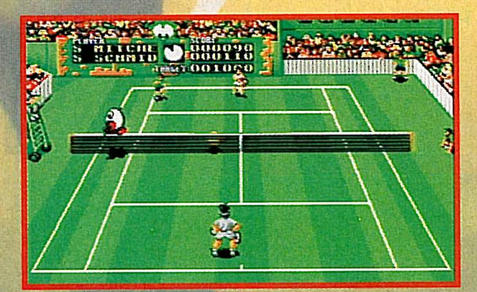


SIMULTANEOS



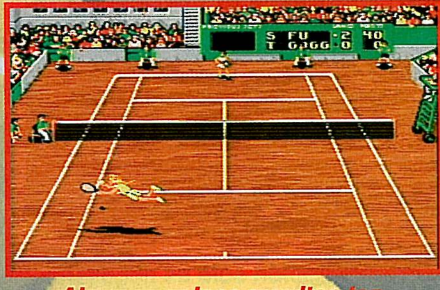
REPETICIONES





PLANCHA





Algunos golpes resultan tan espectaculares que podrían ser firmados incluso por Boris Becker.

TENNIS All Stars
PLAY A TOURNAMENT
CHALLENGE MATCH
ENTER THE WORLD TOUR
CRAZY TENNIS
SEE THE COACH

CODEMASTERS
(ZEPPELIN GAMES)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1-4
VIDAS: 1
COMPETICIONES: 4
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	79
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	80

- No necesita adaptador para cuatro jugadores.
- Magníficos efectos de sonido.
- La modalidad Crazy Tennis.
- Difícil control.
- La ausencia de scroll en la pista.

TOTAL 83

Codemasters ha logrado introducir una importante novedad en el género del tenis, ya que este título permite jugar partidos entre cuatro tenistas simultáneamente sin necesidad de adaptador. Esta compañía ha descubierto el camino adecuado para sus próximos simuladores deportivos.

REGALAMOS

3 NEO GEO
ART OF FIGHTING
BLUES JOURNEY



En Súper Juegos sabemos lo que más te gusta, por eso ofrecemos siempre los mejores premios... pero hay que ganárselos. Si quieres conseguir una de estas 3 consolas con sus dos cartuchos cada una, sólo tienes que contestar a cuatro sencillas preguntas.

Escribe tus respuestas en el cupón y envíalo con tus datos (no se aceptarán fotocopias) antes del 30 de mayo a Ediciones Mensuales S.A., Revista Súper Juegos, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: NEO GEO.

¿CUANTOS COLORES PUEDE MOSTRAR SIMULTANEAMENTE EN PANTALLA UNA CONSOLA NEO GEO?

¿CUAL ES EL PRECIO ACTUAL DE UNA NEO GEO?

DINOS EL NUMERO DE CAPITULOS DE LA SGA FATAL FURY

¿CUAL ES LA CAPACIDAD MAXIMA EN MEGAS DE UN CARTUCHO DE NEO GEO?

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCION

POBLACION

PROVINCIA C. POSTAL

TELÉFONO EDAD



SUPER Widget

LAS DIEZ CARAS DE UN ALIENIGENA

La compañía norteamericana Altus ha creado un arcade, basado en una popular serie de dibujos animados, donde se mezclan a la perfección fantasía y ecologismo.

COSMIC CREEPSTERS

FASE 1 VEGI-LAND



FASE 2 BLUE BEACH



JHKBRR

FASE 3 WONDERLAND



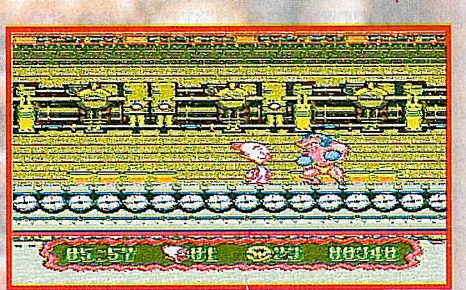
WKRLWR

Estamos ante otro intento de aprovechar la fama y la popularidad de una serie televisiva para introducir un nuevo personaje en el competido y difícil mundo del videojuego. Esta forma de proceder tiene ya varios ejemplos como el reciente THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINCKLE AND FRIENDS, un juego donde se narran las increíbles peripecias de unos curiosos individuos prácticamente desconocidos en nuestro país.

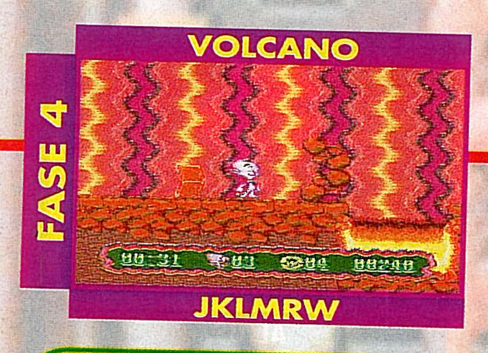
En esta ocasión la serie de Widget, que ha obtenido un importante éxito en Estados Unidos, ya ha sido emitida en nuestras pantallas y está prevista una próxima reemisión. Coincidiendo con este hecho, se ha decidido lanzar un cartucho que lleva ya bastante tiempo fuera de nuestro país a disposición de todos los usuarios de 16 bits de **Nintendo.**

Widget ha llegado a la Tierra con la sana intención de defender el medio ambiente de los continuos ataques a los que se ve sometido por la especie humana. Desgraciadamente, su cometido se va a ver tremendamente complicado por el profundo desconocimiento que tiene sobre la manera de proceder de los hombres.

El aspecto físico del protagonista puede adoptar hasta diez personalidades con capacidades diferentes, gracias a la utilización de diversos iconos. De este modo, Widget puede desenvolverse como un pulpo en el agua, conseguir la fortaleza de un guerrero o transformarse en un extraño pájaro capaz de provocar una auténtica revolución en la fauna terres-



FASE 4 — VOLCANO



JKLMRW

FASE 5 — MOON



RBKKWW

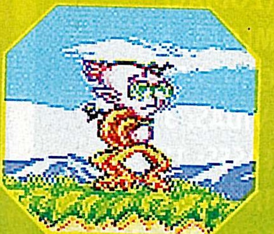
FASE 6 — RACHET´S CASTLE



JBJBHR

TRANSFORMACIONES





ARAÑA



AVESTRUZ



COLOSO



CANGREJO



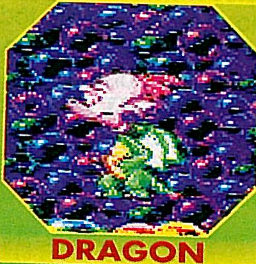
PULPO



CABALLERO



CENTAURO



DRAGON

OVNI

ROBOT

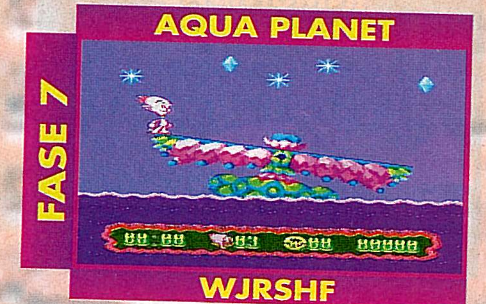
NIVEL ESPECIAL





Con este pasword (KHHRSJ) se accede a seis fases especiales que poseen una dificultad cada vez más elevada.

FASE 7 — AQUA PLANET



WJRSHF

MEGA SESO



Es un personaje de gran ayuda para el protagonista. Aparece antes de cada misión y justo en el momento de perder una vida.

tre. Pero, existen además otros elementos que facilitan al personaje inmunidad temporal o que tienen un cometido específico en las doce fases del juego. Con estos poderes, el protagonista es capaz de desarrollar los acontecimientos y los sucesos más inesperados. Indudablemente, toda una garantía de diversión.
Cada fase se subdivide en varios niveles hasta alcanzar al jefe final, que proporciona el password para acceder a la aventura siguiente. El desarrollo del juego recoge importantes y repetitivas dosis de plataformas, que

FASE 8 — GIANT PLANET

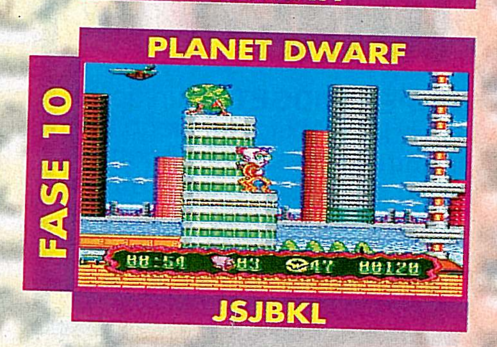
JJJMHH

FASE 9 — SEVEN COLOURS



WSJHKL

FASE 10 — PLANET DWARF



JSJBKL

FASE 11 — WIDGET PLANEYT



WLJSKL

FASE 12 — FILM FLAM



JLWWBL



SUPER WIDGET

PUNTUACION



La puntuación depende de los discos recogidos, de los enemigos vencidos y del tiempo empleado en la finalización del juego.



resultan muy amenas por las múltiples personalidades adoptadas por el protagonista.

El magnífico colorido y la variedad de disfraces de Widget constituyen los dos aspectos más destacados de este cartucho. Además, como toda adptación televisiva que se precie, incluye la banda sonora original. En definitiva, **SUPER WIDGET** es un buen arcade cuyo exito dependerá en gran medida de la aceptación de la emisión televisiva.

JAVIER ITURRIOZ



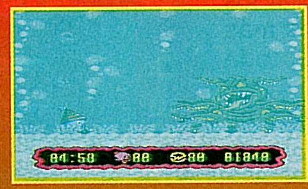
El magnífico colorido es uno de los aspectos destacados del juego.

INMUNIDAD



Cuando Widget recoge el icono 'I' se convierte en un ser prácticamente invencible durante bastante tiempo.

JEFES










ALTUS (ZODIAC)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 12
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	77
MUSICA	78
SONIDO FX	74
JUGABILIDAD	80

- Gran colorido.
- Variedad de disfraces.
- Su jugabilidad.
- No tiene opciones.
- Sólo permite intervenir a un único jugador.
- El juego tiene una escasa originalidad.
- En determinados momentos resulta demasiado repetitivo.

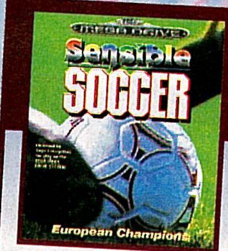
TOTAL 77

SUPER WIDGET es un típico arcade. El éxito del juego dependerá más de la aceptación de la serie de dibujos animados que de la propia calidad del cartucho. La televisión dictará su sentencia.

LOS MAS VOTADOS

LOS super del 93

SUPER JUEGOS cumple su segundo aniversario y con este motivo hemos concedido los SUPER del 93. SENSIBLE SOCCER se ha alzado con el galardón de mejor programa de 1993. El ganador del concurso los SUPER del 93 es Josep Gabriel Aznar Fernández (Barcelona). Enhorabuena y disfruta con tu 3DO.



MEJOR CARTUCHO
SUPER 93
SENSIBLE SOCCER

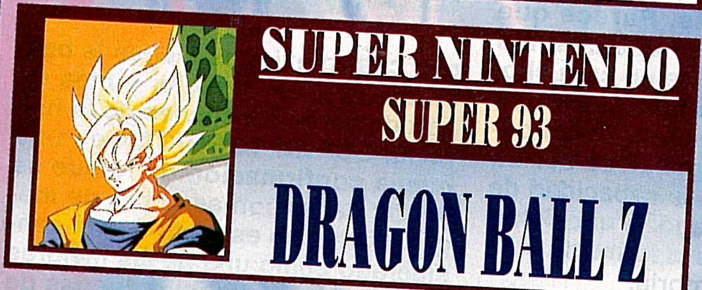


MEJOR TRAYECTORIA
SUPER 93
KONAMI

INNOVACION TECNOLOGIA EN HARDWARE
SUPER 93
MEGA CD



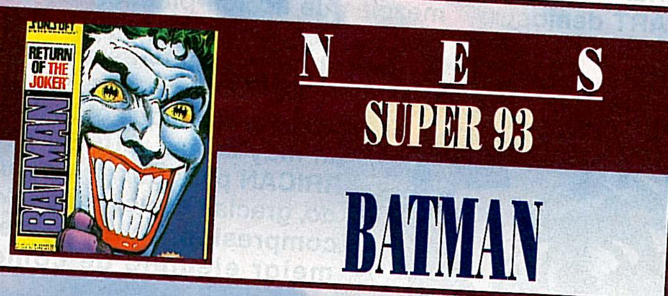
INNOVACION TECNOLOGIA EN SOFTWARE
SUPER 93
CHIP SUPER FX



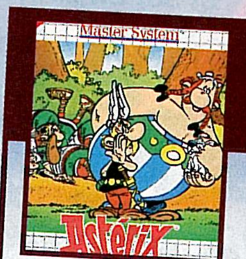
SUPER NINTENDO
SUPER 93
DRAGON BALL Z



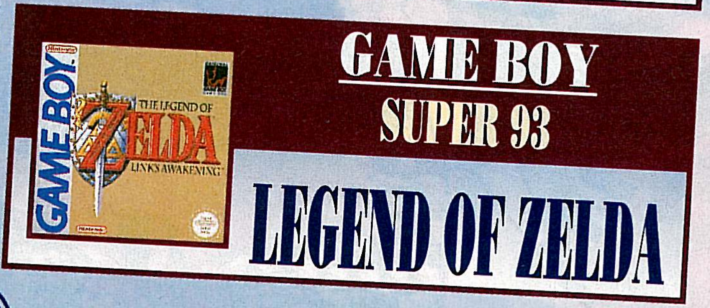
MEGA DRIVE
SUPER 93
STREET FIGHTER II



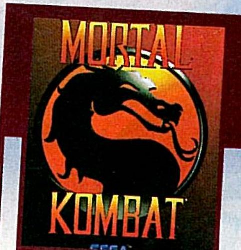
N E S
SUPER 93
BATMAN



MASTER SYSTEM
SUPER 93
ASTERIX 2



GAME BOY
SUPER 93
LEGEND OF ZELDA



GAME GEAR
SUPER 93
MORTAL KOMBAT

SUPER TURRICAN

SUEÑOS METALICOS

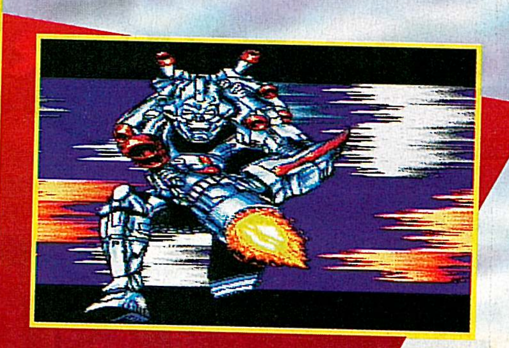


El grupo alemán Factor 5, autor de genialidades como DENARIS, X-OUT, Z-OUT, TURRICAN (1,2,3) y MEGA TURRICAN, ha desembarcado por fin en los 16 bits de Nintendo con su título más emblemático y siguiendo su absoluta línea de perfección. técnica.

Estos últimos meses hemos vivido una salvaje guerra publicitaria de megas. Los 24 de ETERNAL CHAMPIONS, STREET FIGHTER C.E. (*Mega Drive*); FIRE EMBLEM y SUPER METROID *(Super Nintendo)* son de momento la cifra máxima que ha llegado a alcanzar un juego para consola de 16 bits. Parece que existe la máxima de que cuántos más megas, mejor es un cartucho. Sin embargo, esta afirmación no es cierta. La experiencia nos ha demostrado que, a pesar de ser un buen indicador de la capacidad de diversión de un juego, lo que determina su calidad es la forma de utilización de esa memoria.

Si SUPER MARIO KART demostró que cuatro exiguos megas le bastaban para ser el mejor y más divertido juego de coches de la historia, SUPER TURRICAN es una nueva confirmación de lo que se puede hacer con esa cifra de megas. De hecho este título está considerado como una de las mejores mezclas de acción-plataformas de los últimos tiempos. Y no penséis que el hecho de su escasa capacidad implica que tenga pocas fases o que éstas sean muy cortas. SUPER TURRICAN para *Super Nintendo,* gracias a sus rutinas de compresión, constituye el mejor ejemplo de cómo



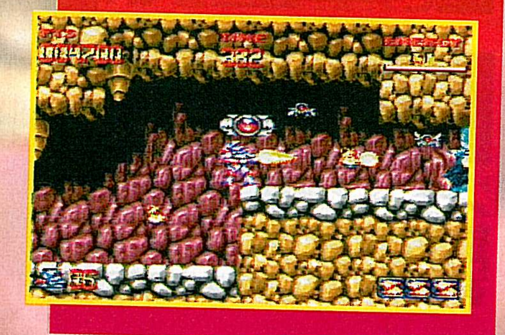



INTRO




FASE 1

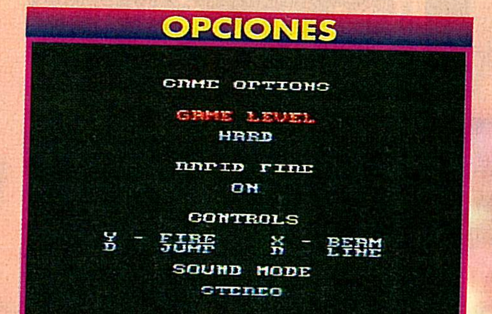


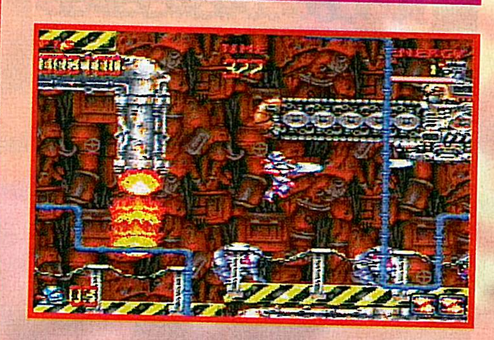
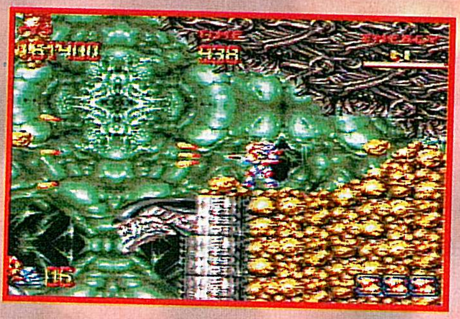


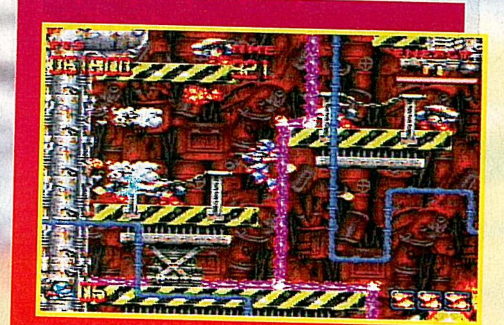
puede exprimirse el hardware de una consola sin apenas gastar memoria y lográndose un magnífico producto final.

Para que os hagáis una idea totalmente clara sobre este juego, es imprescindible recordar el cartucho paradigma del género de los *shoot'em up* horizontales: SUPER PROBOTECTOR (SUPER CONTRA III). SUPER TURRICAN es semejante a SUPER PROBOTECTOR, pero con muchísimas más plataformas y un scroll multidireccional que nos obligará a explorar completamente cada fase hasta alcanzar la salida. Este tipo de scroll y la profusión plataformera hace que quizá se aleje un poco de esta clase de títulos, aproximándose más a los *jump and runner* tradicionales (tipo SKYBLAZER) aunque sin llegar a

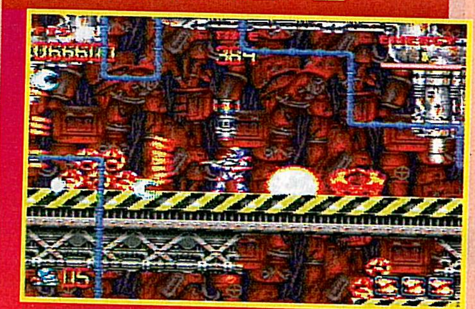
OPCIONES

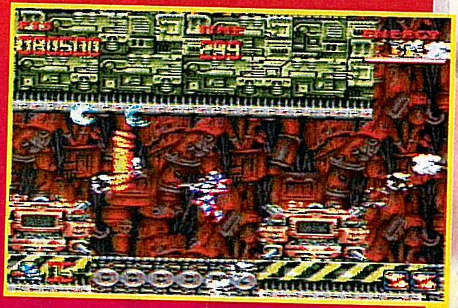


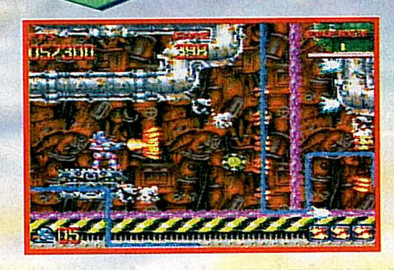


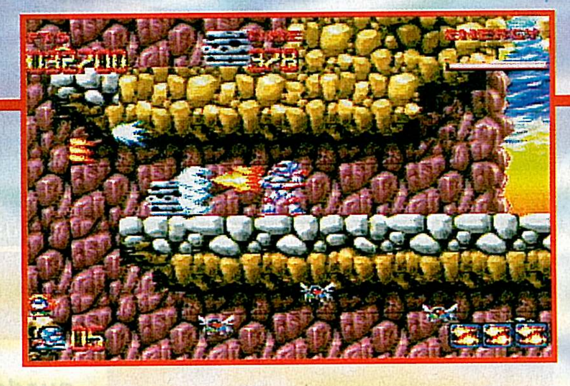

FASE 2





SUPER TURRICAN





los niveles del clásico GHOULS AND GHOST.
Las aventuras de este poderoso robot transcurren a lo largo y ancho de 6 fases con un tratamiento de color épico, edulcorado con pequeñas pero intensas dosis de Modo 7 en los enemigos finales.
Nuestro hombre de metal cuenta con un arsenal infalible de armas multicolores que pueden potenciarse al recoger los iconos correspondientes.
Un problema con el que puede toparse quien se enfrente a este cartucho es la excesiva, quizá desmedida, dificultad de sus fases más avanzadas. No obstante, los chicos de Factor 5 han hecho un acopio de toda su bondad y han desperdigado un buen número de vidas extra a lo largo del extenso mapeado.





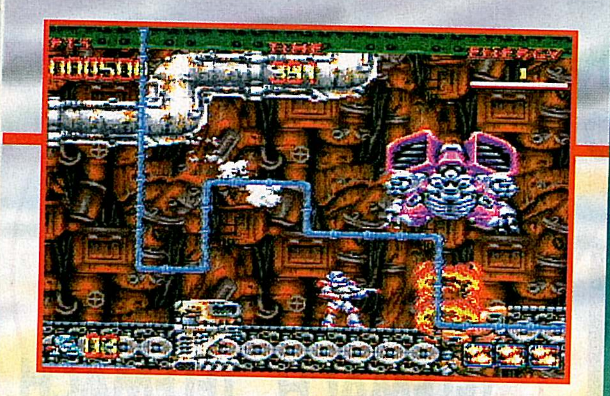








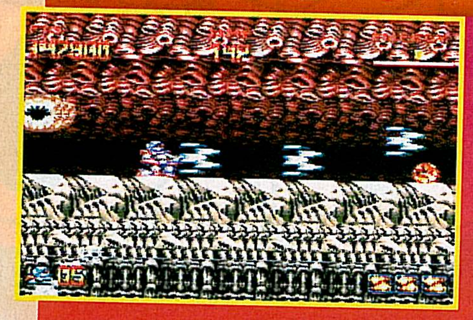








FASE 4





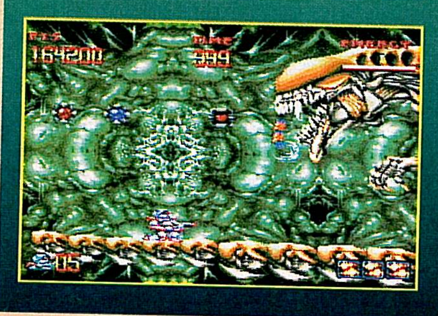


ENEMIGOS









Por cierto, Julian Eggebrecht, Frank Matzke, Chris Hüelsbeck y el resto de componentes del grupo de programación están ya preparando la segunda parte. Se nos ha asegurado que superará a este excepcional cartucho, aunque todavía tardaremos algún tiempo en disfrutarlo en España. De todas formas no hagamos cábalas. Por el momento, nos basta y sobra con SUPER TURRICAN.

THE SCOPE





HUDSON
(FACTOR 5)
MEGAS: 4
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 4
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	84
SONIDO FX	81
JUGABILIDAD	89

- Un enorme derroche de colorido.
- Parece increíble que sólo tenga 4 megas.
- Fenomenales efectos de los decorados.
- La banda sonora de Chris Hüelsbeck.
- La dificultad resulta excesiva.
- Los guardianes finales son tristes.

TOTAL 86

La gente de Factor 5 siempre ha destacado por sus excepcionales técnicas de compresión de datos. Este juego es el mejor ejemplo de como con poco se puede conseguir mucho. Imaginad lo que serían capaces de hacer con 16 o 24 megas estos genios.

CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF
P.V.P. 8.350



SOCIOS 1.150

PAD PARA MEGADRIVE COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600



SOCIOS 1.750



TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)

TELEMACH (PARA PC)

P.V.P. 7.600

SOCIOS 5.900

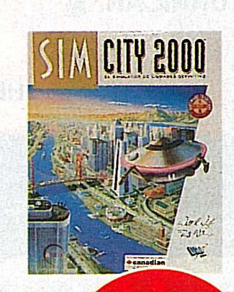


SOCIOS 9.900



MAQUINA DE AJEDREZ ELECTRONICA KASPAROV CHESS SHADOW
P.V.P. 11.000

SIM CITY 2000 Pc 3 1/2
P.V.P. 7.990



SOCIOS 6.990

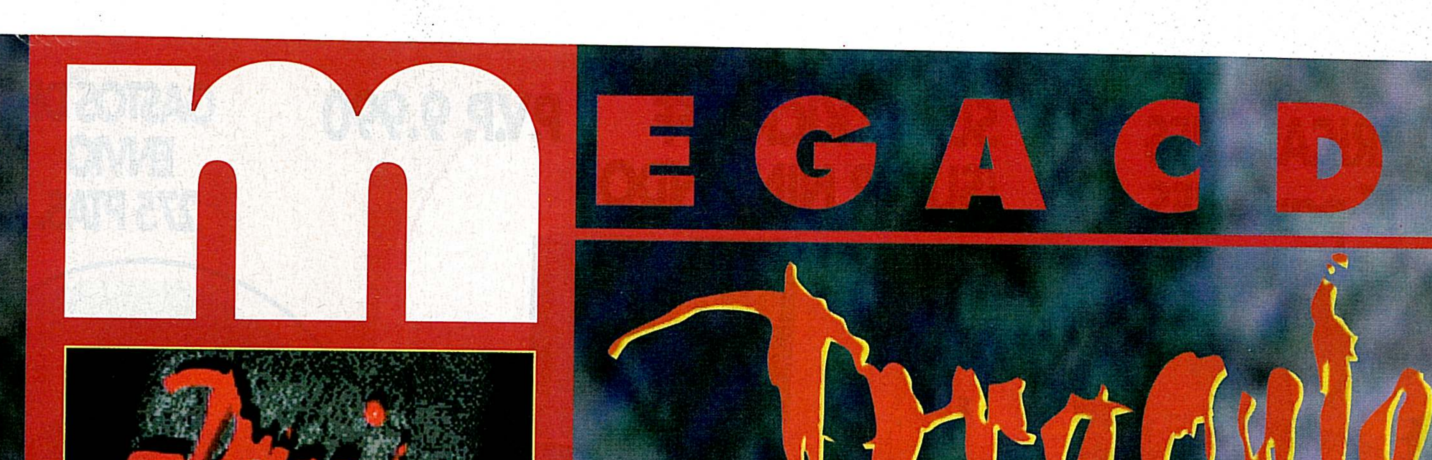
3 JUEGOS POR 5.500



JUEGOS DE ORDENADOR Pc



TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS 4.100
SUPER KICK OFF (SUPER NINTENDO)
P.V.P. 9.990
SOCIOS 4.250
GASTOS DE ENVIO 275 PTAS.
POP & soft
Tlf.(91)7643969
CLUB canadian
LOS super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA MAYO
CONSOLA SUPER NES + MARIO ALL STAR
P.V.P. 28.900
SOCIOS 23.500
SOCIOS 24.900
MEGA PACK Y MEGA ACCION
P.V.P. 29.900
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian



DRACULA

arcade

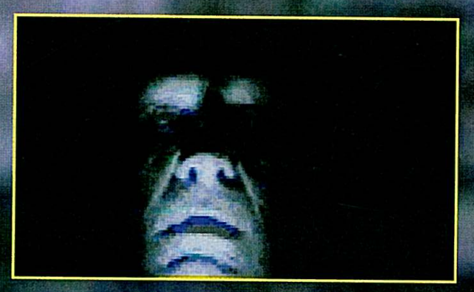




DIRECTO A LA YUGULAR

El famoso protagonista de la novela de Bram Stoker se presenta en Mega CD dispuesto a arrasar. Un scroll magnífico y una música de película son argumentos más que suficientes para hincar el colmillo a este buen juego.







Este juego está basado en la famosa película del mismo título dirigida por Francis Ford Coppola.



La compañía Psygnosis (LEMMINGS, PUGGSY, SHADOW OF THE BEAST) culmina con esta versión para *Mega CD* una saga que está disponible ya en todos los formatos. El argumento del cartucho es fiel al guión de la película. Jonathan Harker se ve sumido en una trepidante intriga debido a las artimañas de Vlad, más conocido con el nombre de Drácula. El conde invita al joven a su castillo, oculto entre las abruptas e inhóspitas cumbres de los Cárpatos, para alejarle de su prometida Mina.

Harker cae en la trampa víctima de su inocencia y queda apresado en la fortaleza. Mientras tanto, el Príncipe de las Tinieblas se dirige a Londres para seducir a la joven Mina en contra de su propia vo-




INTRO

EL PARAMO








El Príncipe de las Tinieblas pretende conquistar el corazón de la bella Mina. Por este motivo ha invitado a Harker a su castillo de Transilvania.

luntad. ¿Podrá Harker escapar del castillo en su intento por liberar a la bella dama del acoso de Drácula? Desde luego la situación es complicada. Sólo unos nervios de acero y una constancia a prueba de bombas os permitirán superar las acometidas de ratas, vampiros, arañas y siervos.

Los anhelados items no se prodigarán mucho en escena, dificultando considerablemente la misión. En determinados momentos, es posible que perdáis la pacien-

EL CASTILLO






ENEMIGO FINAL

MAZMORRAS







ENEMIGO FINAL

MEGACD

HILLINGHAM







ENEMIGO FINAL



Este juego destaca por su impecable scroll y por una banda sonora de película. Los programadores han realizado un magnífico trabajo.



MUERTE

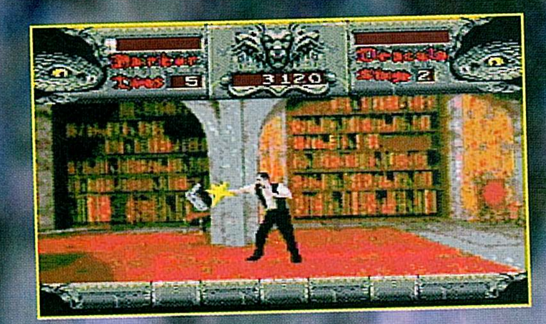


VAN HELSING



LA CARROZA



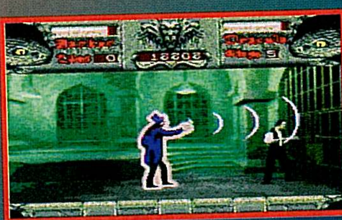



cia en situaciones muy comprometidas al compás de las melodías que acompañan a cada nivel. Sin embargo, vuestra tranquilidad debe imperar por encima de todo. Psygnosis ha elaborado unos escenarios magistrales con espectaculares travellings y rotaciones a modo de presentación. Además, un scroll impecable dota al juego de una profundidad extraordinaria sólo al alcance del CD. La banda sonora de la película ayuda a introducirse plenamente en el lúgubre y siniestro entorno que rodea a DRACULA. Los efectos sonoros (el aullido del viento o los rayos de tormenta) resultan fantásticos. No obstante, los programadores han cometido algunos errores: ciertos enemigos no alcanzan el nivel gráfico exigible, los movi-




ABADIA CARFAX



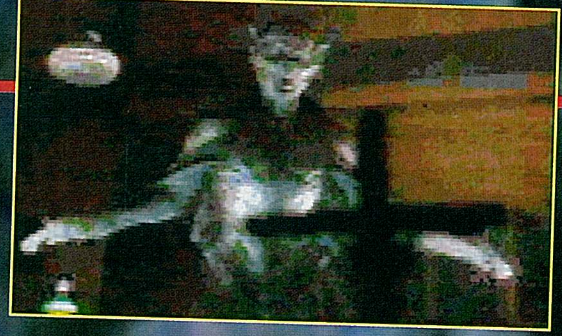
ENEMIGO FINAL

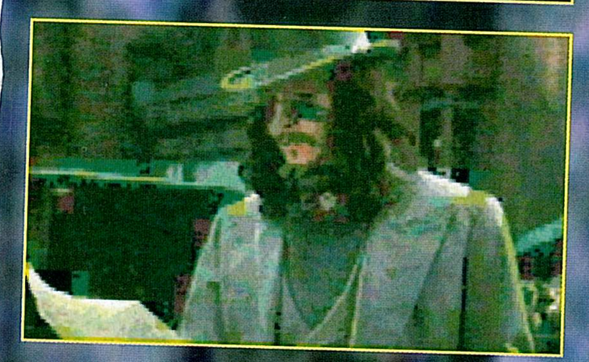
A CABALLO



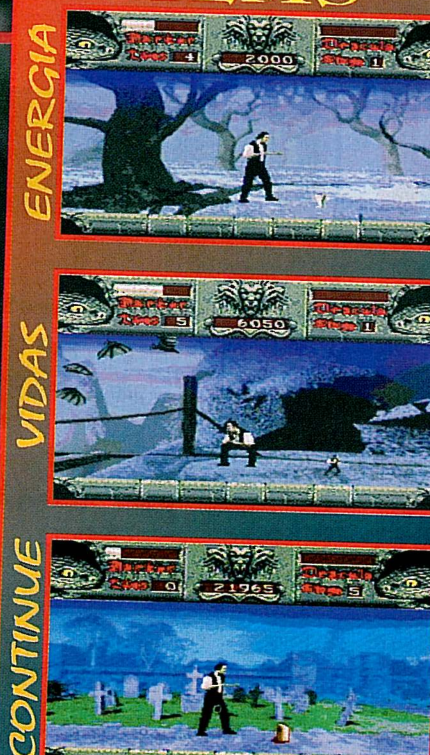



ENEMIGO FINAL





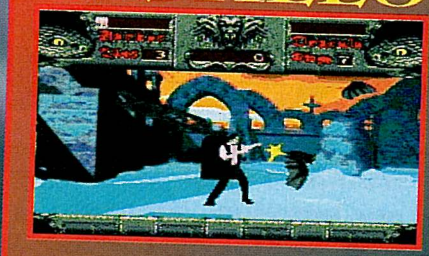
ITEMS

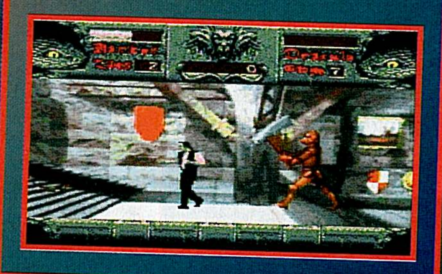


mientos de Harker son lentos y las intros iniciales representan digitalizaciones de escenas originales de la película, aunque sin superar las excelentes imágenes de juegos como GROUND ZERO TEXAS o DOUBLE SWITCH.
Pese a todo, DRACULA posee aspectos técnicos realmente sensacionales. Sólo por este motivo merece la pena avanzar en su desarrollo para observar las sorpresas que nos han preparado los programadores de Psygnosis.
Este título está recomendado para los amantes al género arcade

R. DREAMER

VUELTA AL CASTILLO









SONY
(SPYGNOSIS)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 7
CONTINUACIONES: 2
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	92
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	86

- El scroll es impresionante.
- La música es de película.
- Los escenarios.
- El nivel de dificultad.
- La calidad gráfica de algunos enemigos.
- La dificultad de encontrar items.

TOTAL 88

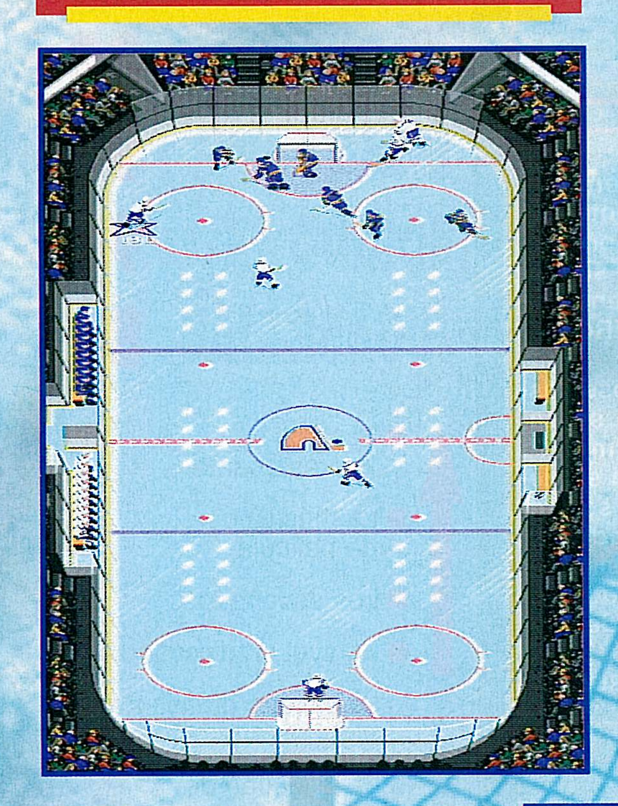
DRACULA para ***Mega CD*** es la mejor versión de la saga. Su cuidada realización presenta algunos aspectos negativos que son compensados por el nivel gráfico de los escenarios y la digitalización de la banda sonora.



NHL HOCKEY '94

deportivo





FRIO COMO EL HIELO





El hockey sobre hielo se presenta en Mega CD con NHL HOCKEY'94, un juego que introduce escasas innovaciones con respecto a su versión para Mega Drive destacando especialmente por sus melodías de fondo y por su prodigiosa intro inicial.

Electronic Arts, y concretamente su división deportiva **EA Sports**, mantiene desde sus comienzos en el mundo de las consolas una política de lanzamientos peculiar. La compañía norteamericana ha olvidado su intención de crear buenos simuladores deportivos para limitarse exclusivamente a preparar más y más versiones de sus clásicos. Este peligroso ciclo se inició con JOHN MADDEN y ha continuado con la saga NHL HOCKEY para culminar con este último **NHL HOCKEY'94** en ***Mega CD***. Es sorprendente que, salvo una secuencia inicial realmente espectacular, este juego para ***Mega CD*** sea totalmente idéntico a la entrega en cartucho de este mismo título. Todo es igual (jugadas y modos de competición) con excepción de la nove-





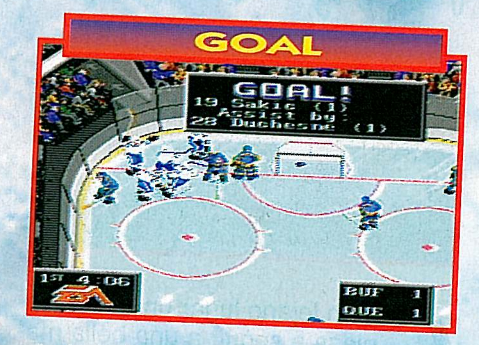






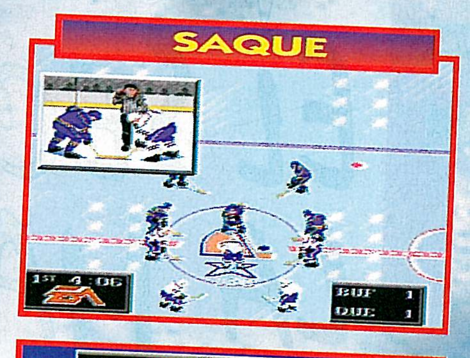

NHL HOCKEY '94

SHOOTOUT

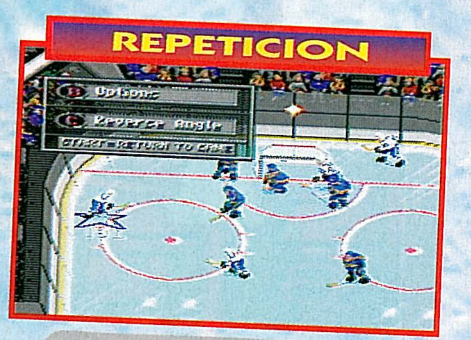


Esta opción ya existía en el cartucho. Si tras superar la prórroga continúa la igualdad, éste será el único modo de resolver la contienda.

SAQUE

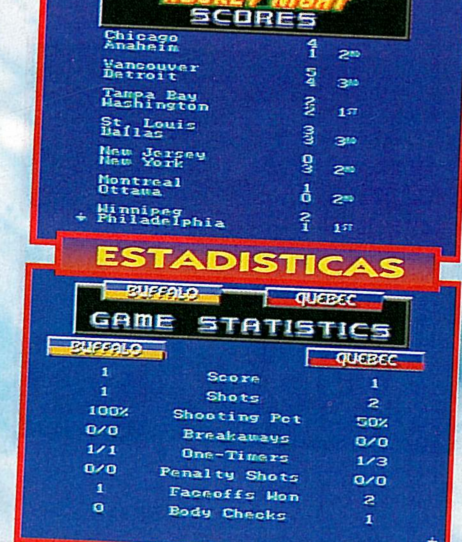


REPETICION

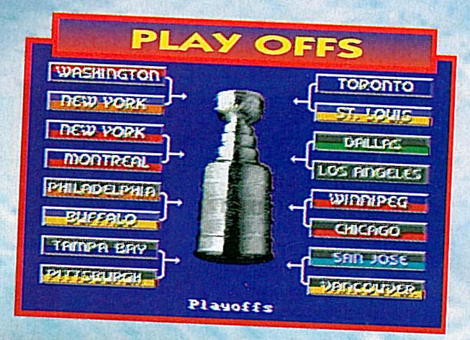


Adelante, atrás, cámara lenta y dos ángulos distintos de visión son las posibilidades que nos brinda esta magnífica y necesaria opción.

GOAL



PLAY OFFS



dad de la imagen de cada uno de los cientos de jugadores que conforman la NHL norteamericana.

La valoración global de este título cambiaría completamente si este CD fuera una versión de lujo de un clásico inmejorable. Sin embargo, este hecho no coincide con la realidad, ya que es imposible encontrar diferencias entre **NHL HOCKEY'94** para ***Mega CD*** y su versión en cartucho.

Este juego está recomendado para los amantes de este espectacular deporte que desean recopilar todos los títulos aparecidos.

J.C. MAYERICK

ESTADISTICAS

BUFFALO		QUEBEC
1	Score	1
1	Shots	2
100%	Shooting Pct	50%
0/0	Breakaways	0/0
1/1	One-Timers	1/3
0/0	Penalty Shots	0/0
1	Faceoffs Won	2
0	Body Checks	1

En el descanso y al final del partido aparecerán numerosas estadísticas con todos los datos referentes a los distintos apartados del juego.

RON BARR



Con el Mega CD, le ha llegado también la voz a nuestro comentarista. Ron Barr nos narrará el ambiente y los datos del partido que se celebra.



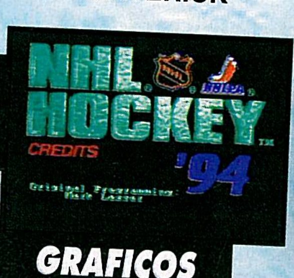












TOTAL 84

EA Sports ha creado un juego que no difiere en nada de anteriores versiones. Con estos títulos, la compañía norteamericana se está convirtiendo en una auténtica reliquia para los coleccionistas.

GRAFICOS	80
MUSICA	82
SONIDO FX	81
JUGABILIDAD	91

YUMEMI MYSTERY MANSION

EL SECRETO DE LA MARIPOSA





YUMEMI

aventura













YUMEMI es una experiencia innovadora. Un conjunto perfecto de melodías envuelve a una fantástica odisea con la que Sega sorprenderá a todos.



En un lejano lugar una niña empieza a seguir a una bella mariposa blanca. Inmediatamente, su hermano recuerda una leyenda según la cual estos insectos son las almas de las personas que se quedan en aquellos parajes después de las doce durante los días de luna llena. La pequeña hace caso omiso a la advertencia y desaparece misteriosamente en la persecución al entrar en una residencia.

Al marchar en su búsqueda, el joven penetrará en el interior de la mansión y se verá inmerso en una aventura en 3D con una perspectiva en primera persona. A partir de este momento, deberéis buscar a la niña







SALA DE JUEGO



















La localización de este objeto será vital para concluir el juego, pues sólo con él podréis grabar la partida.

















MEDIANOCHE









a través de las distintas habitaciones. Sólo contaréis con la ayuda de los lepidópteros y de ciertas pistas (en inglés). El planteamiento de este título es idéntico al de otro juego que obtuvo un gran éxito en ***PC***, 7TH GUEST. En este caso los fantasmas han sido sustituidos por mariposas y se ha reducido el mapeado. El principal inconveniente de **YUMEMI** es su brevedad. Los gráficos son buenos, aunque siempre puede esperarse algo mejor en ***Mega CD.*** La extraordinaria música es obra de Yuji Nomi y constituye el aspecto más sobresaliente de este juego.



R. DREAMER











TOTAL

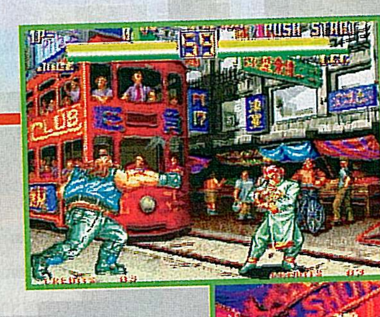
82



YUMEIMI es un magnífico juego tanto por su desarrollo como por su nivel tecnico. Su único defecto reside en la brevedad, que ocasionará más de un disgusto a sus agraciados dueños.

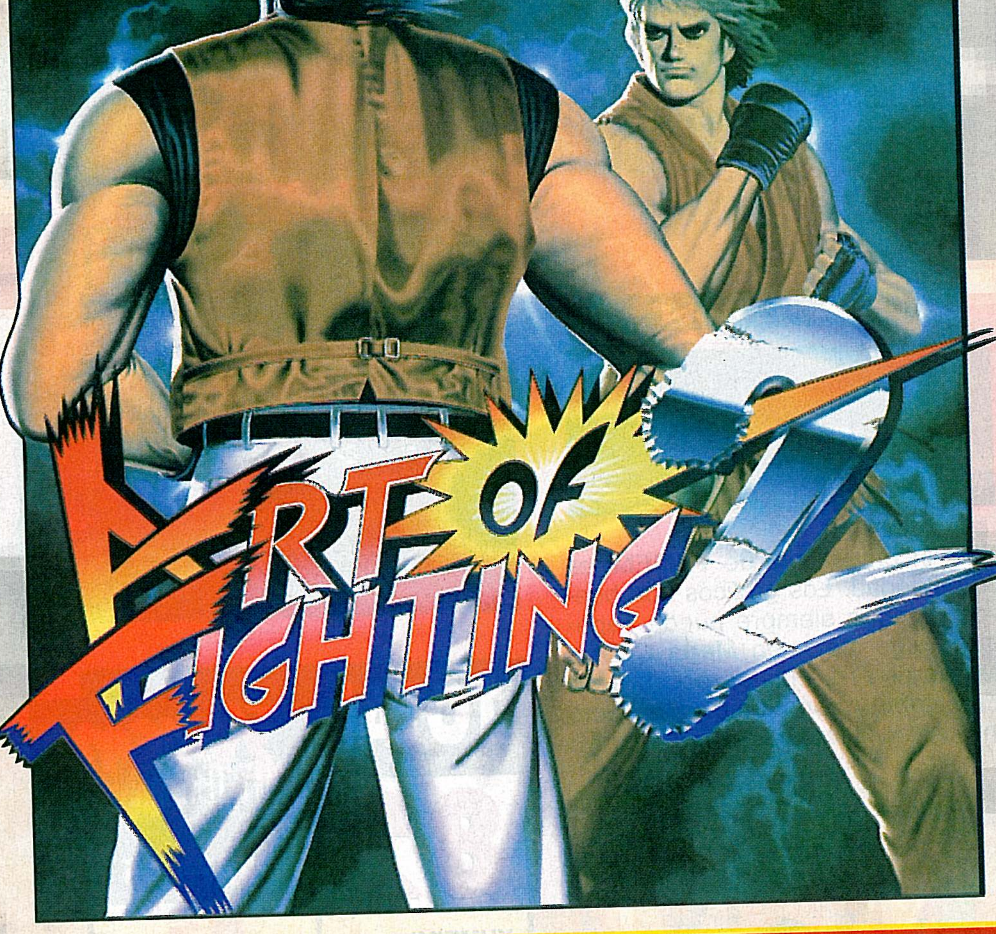
GRAFICOS	85
MUSICA	91
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	78

NEO GEO





La segunda parte de este clásico es ya todo un hecho. ART OF FIGHTING 2 inicia su andadura en el mundo de las consolas en esa fuente inagotable de entretenimiento llamada Neo Geo. Robert y Ryo vuelven con una acción trepidante.









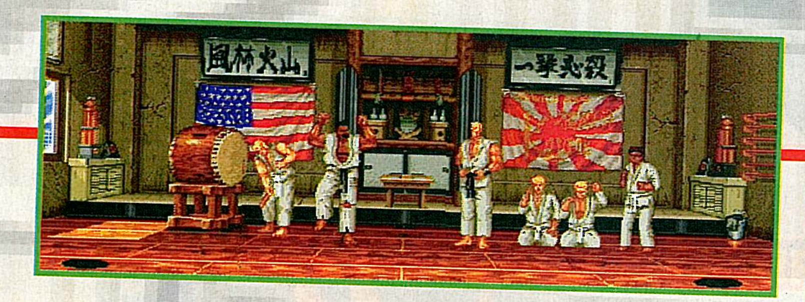






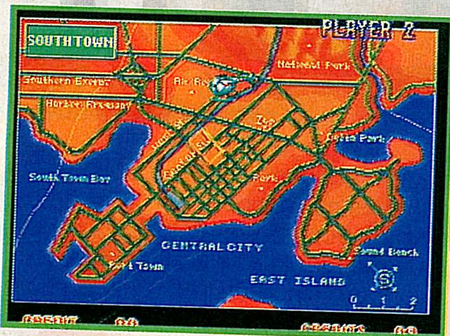


BONUS





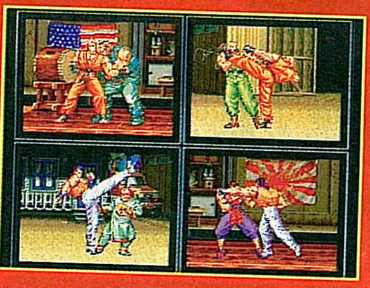
¡MONSTRUOSO!

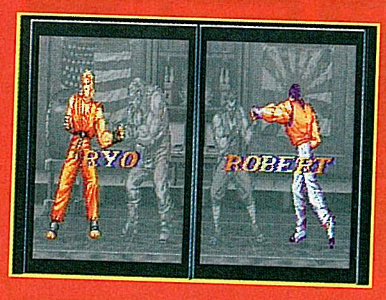




INTRO









Todos los buenos aficionados de lucha conocerán sobradamente a la pareja formada por Ryo Sakazaki y Robert García. Ambos recorrieron todos los tugurios de su ciudad en busca de la hermana de Ryo secuestrada por una banda de malhechores. Después de hacer morder el polvo a tanto delincuente descubrieron en un final antológico (¡qué maravillosa melodía!) que el jefe de los raptores, Kárate, no era sino el padre del propio Ryo. Aquella legendaria aventura tiene ya su propia continuación.
Hace un año que Yuri fue rescatada. Durante todo este tiempo Ryo y Robert han continuado con su incesante entrenamiento en busca de la armonía y de la perfección en el arte de la lucha. Parece que el momento de la verdad ha llegado. Desde los confines de la maldad y desde el lado más negativo y profundo de la mente humana aparece gallarda y altiva la figura de un semidiós, un ente maligno que toma forma y consistencia en el luchador más poderoso de todos los tiempos. Su único objetivo en este mundo es derrotar al guerrero más sobresaliente de la Tierra. Pero antes debe averiguar quién es. Por tanto, ha organizado un concurso llamado The King of Fighters. El vencedor del evento será su rival, y Robert y Ryo son dos de los doce aspirantes.
Este interesante argumento, mezcla perfecta de ETERNAL CHAMPIONS y STREET FIGHTER 2, sirve para que la compañía **SNK** nos introduzca en el que para muchos puede ser el mejor arcade de lucha para consola hasta el momento. Respecto a la primera parte, el número de luchadores se ha incrementado notablemente. A los ocho de la primera entrega, sin incluir a los jefes, es necesario sumar a cuatro luchadores más. Sólo Todo desaparece. El resto continúa, aunque su aspecto es un poco más estili-





ART OF FIGHTING 2

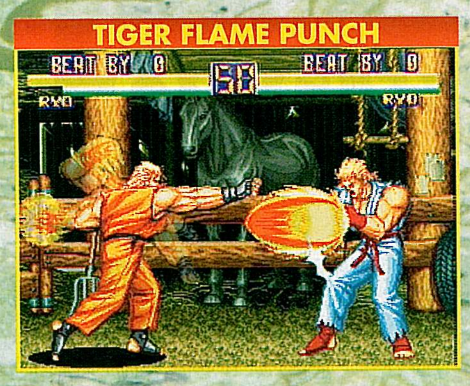
RYO SAKAZAKI

Es el discípulo más aventajado del Kyoku Gen Kárate, disciplina marcial creada por Takuma, su padre. Presume de estar preparado para ganar el torneo de los torneos. El último año lo ha pasado adiestrándose en las montañas japonesas, entre los glaciares y macizos rocosos de Yuwannafaito. Ha logrado el equilibrio para ignorar el dolor.

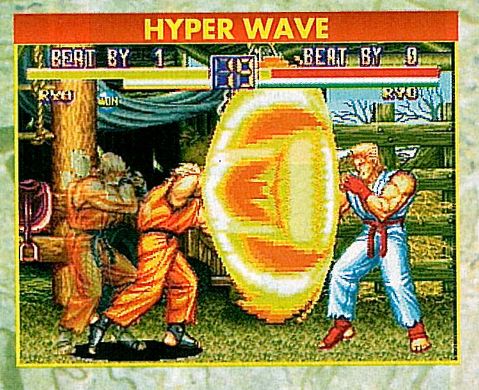
LIGHTING LEG K.O.



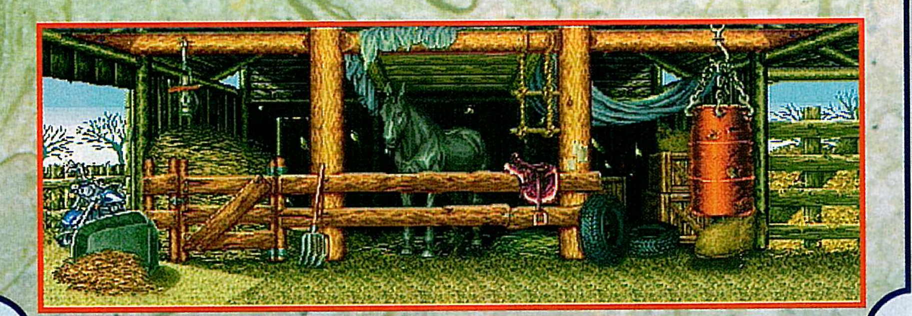
TIGER FLAME PUNCH

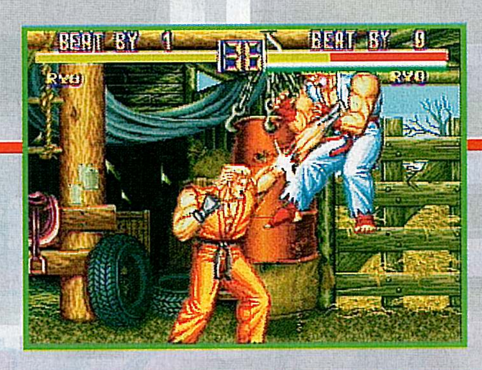


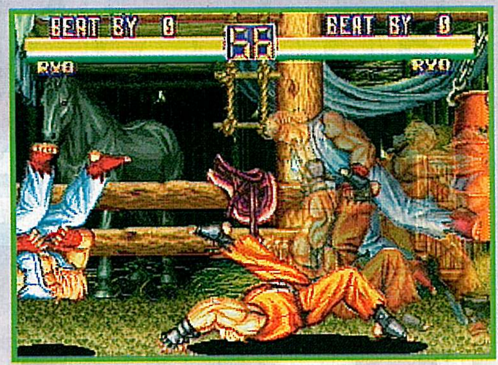
HYPER WAVE



***APODO:* El salvaje chico karateka.**
***EDAD:* 24.**
***TECNICA DE LUCHA:* KYOKU GEN-RU.**
***AFICIONES:* Motos.**
***OBSERVACIONES:* Rápido y eficaz en sus golpes.**

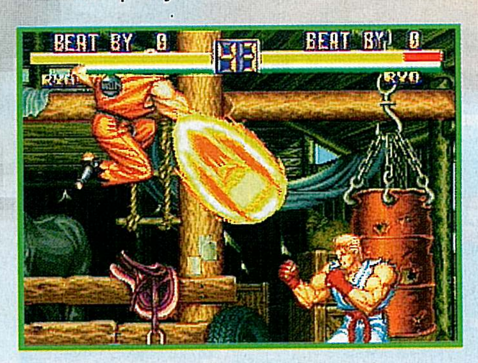


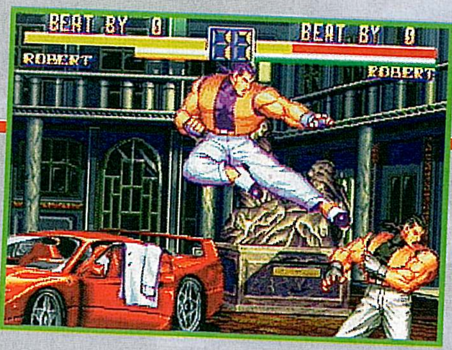




zado y sofisticado como obligan los cánones modernos.

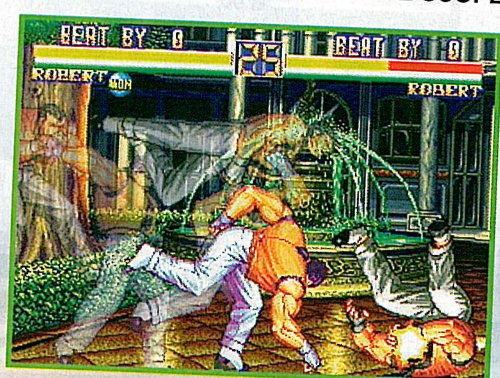
Los nuevos personajes son Takuma (que realmente es Kárate, el padre de Ryo, pero sin el disfraz de la primera parte), Tem Jin, Yuri (hermana de Ryo) y un tal Eiji Kisaragi. Las opciones apenas varían manteniéndose el idioma español (mucho mejor traducido esta vez) junto al inglés y al japonés, los cuatro niveles de dificultad y como sabrosa novedad la posibilidad de elegir cuatro velocidades de juego. Mucho más de agradecer es la alternativa de participar en el modo historia con cualquiera de los doce luchadores. En la primera parte sólo lo podías hacer con Robert o Ryo. A la hora de jugar también notamos diferencias. Si por algo se atacaba al primer ART OF FIGHTING, era por que una vez acorralado en una esquina resultaba muy difícil salir. Esta carencia desaparece totalmente ganándose mucho en lo que a jugabilidad se refiere. Aunque apenas se han incorporado nuevas magias (salvo las lógicas de los nuevos luchadores y alguna que otra más), las antiguas poseen una mayor riqueza visual junto con unas animaciones mucho más correctas que justifican con creces los





178 megas de memoria del cartucho. Así como otras segundas partes suelen tender a variar el original, en este caso da la impresión de que se ha producido un lavado de cara con respecto a la entrega inicial puliéndose defectos anteriores y manteniéndose practicamente intactos todos los detalles que proclamaron a este programa como un clásico entre los clásicos. Personalmente creo que es el mejor juego de lucha de todos los tiempos junto con STREET FIGHTER. El único pero que encuentro en el juego es la desmedida dificultad, incluso en la modalidad más fácil. El inmenso tamaño de los sprites y el impactante zoom ya limitan bastante los movimientos de nuestro personaje. Si a este hecho se suma que los patrones de defensa y ataque de los adversarios son prácticamente perfectos a partir del cuarto combate, pues no tenemos otro destino que morder el polvo una vez sí y otra también. De todos modos no creemos que exista otra forma más divertida de atizar a un amigo que echarse una partida a este espléndido **ART OF FIGHTING 2** durante horas y horas.

THE SCOPE





ROBERT GARCIA

Hijo del multimillonario Albert Moralista Del Gusto de Braha García, Robert ha dejado de lado una vida acomodada para integrarse en la escuela del Kyoku Gen Kárate. Amigo y rival de Ryo, su patada especial Great Spirit Kick le ha convertido en la leyenda más temida del mundo de la lucha. Este último año ha decidido perfeccionar sus técnicas de defensa.

LIGHTING LEG K.O.

DRAGON BLAST

HYPER WAVE

APODO: El guaperas guardián de la destrucción.
EDAD: 30.
TECNICA DE LUCHA: KYOKU GEN-RU.
AFICIONES: Gastar dinero.
OBSERVACIONES: Resulta duro como pocos.

ART OF FIGHTING 2



LEE PAI LONG

Fue un doctor genético cuyo experimento más arriesgado lo realizó con su propio cuerpo. El resultado fue un notable incremento de sus habilidades físicas y un considerable deterioro de su aspecto. Está más tiempo en el aire que sobre el suelo, pero es mejor no discutir mucho con él.

APODO: El legendario acróbata del kimono.
EDAD: 26.
TECNICA DE LUCHA: KEMPO.
AFICIONES: Dormir bocabajo.
OBSERVACIONES: Tapa su demacrado rostro bajo una infausta careta.

IRON TALON SLICE

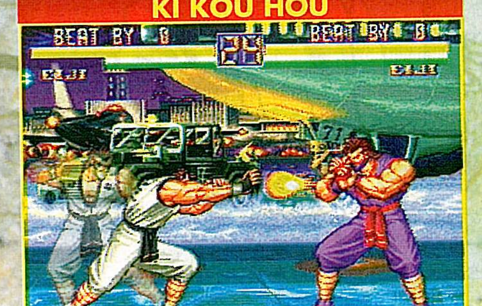




KASUMI KIRI



KI KOU HOU



KOPPAKIRI

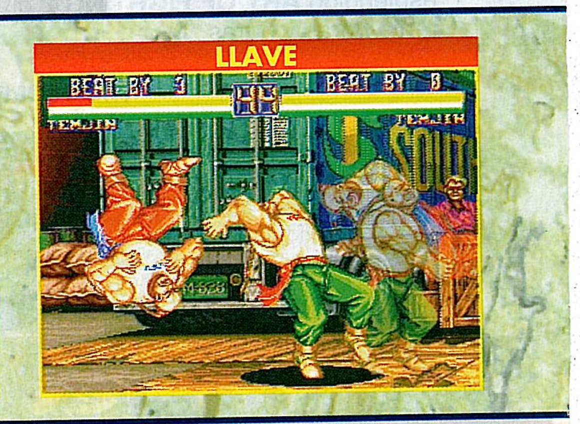


TEM JIN

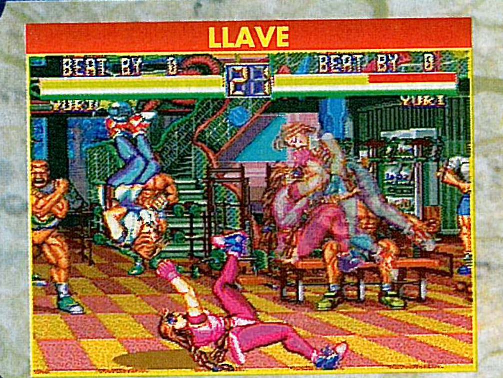
Un buen hombre. Trabaja como estibador en un puerto del sureste asiático. El jornal es tan mísero que apenas puede mantener a toda su familia. Participa en el concurso con el único objetivo de recaudar el suficiente dinero para dar a sus seres queridos una existencia feliz.

APODO: El titán de la tundra.
EDAD: 37.
TECNICA DE LUCHA: MONGOLIAN STRIKE.
AFICIONES: Partir nueces con su poderosa frente.
OBSERVACIONES: Su chichón es causa de un descuido.

LLAVE



LLAVE

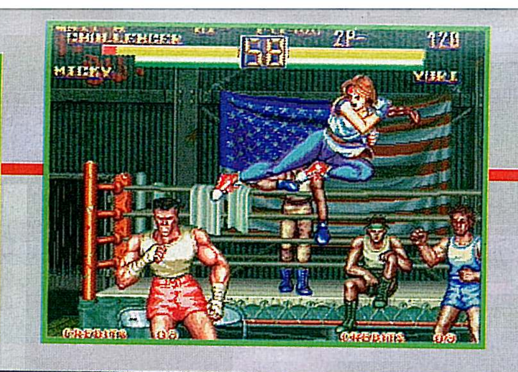


TIGER FLAME PUNCH



SLIPSTREAM SLAP



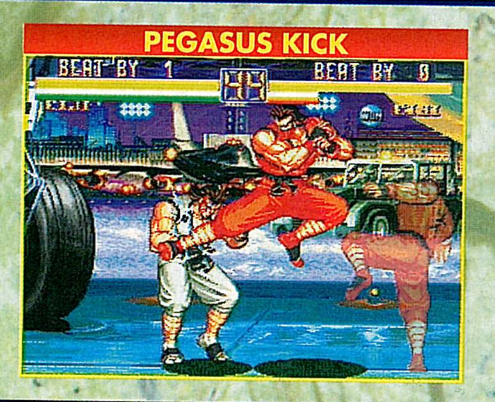










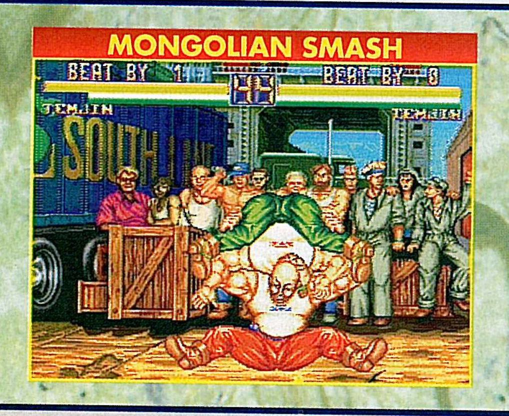


APODO: *El misterioso manipulador ninja.*
EDAD: *29.*
TECNICA DE LUCHA: *NINJITSU.*
AFICIONES: *Meditación trascendental.*
OBSERVACIONES: *Nadie le aguanta la mirada más de dos segundos.*

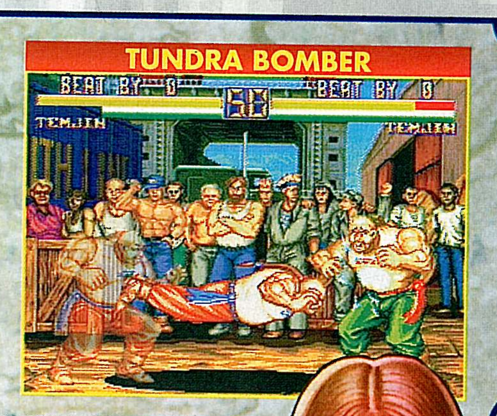


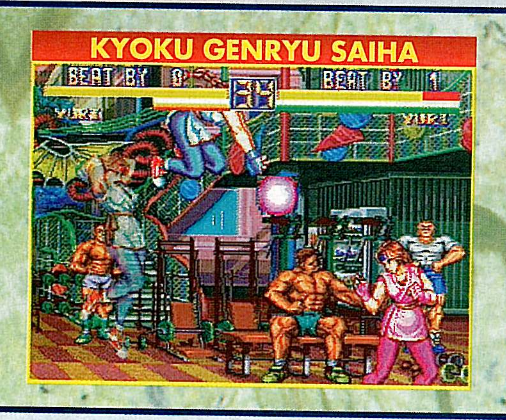
EIJI KISARAGI

Maestro de técnicas ninja, Eiji es enemigo acérrimo del clan Sakazaki y de sus disciplinas de defensa. Su alma vaga errante sedienta de venganza. El concurso puede ser una buena ocasión para aplacar su ira.









APODO: *La fabulosa chica karateka.*
EDAD: *19.*
TECNICA DE LUCHA: *KYOKU GENRU.*
AFICIONES: *Bailar reggae.*
OBSERVACIONES: *Su belleza es tan grande como su habilidad en el salto.*

La idolatrada hermana de Ryo ha decidido que la mejor manera de no volver a ser raptada es aprender técnicas de autodefensa. Su padre, Takuma, ha sido su mejor maestro y arde en deseos de mostrar a su querido hermano cuales han sido sus avances en este último año. Su orgullo le impide dar marcha atrás.

YURI SAKAZAKI

ART OF FIGHTING 2









MICKEY ROGERS

Su vida es realmente trágica. Cuando estaba a punto de alcanzar la corona de los pesos pesados de boxeo (su sueño más anhelado), un accidente casero le devolvió a las calles. Ahora, todo su desencanto se ha traducido en odio que pretende descargar en sus rivales. Sus puños son realmente feroces.

APODO: *El dramático campeón de la zona Este.*
EDAD: *37.*
TECNICA DE LUCHA: *BOXEO.*
AFICIONES: *Halterofilia.*
NOTAS: *No conoce el significado de la palabra piedad. Es terrorífico.*









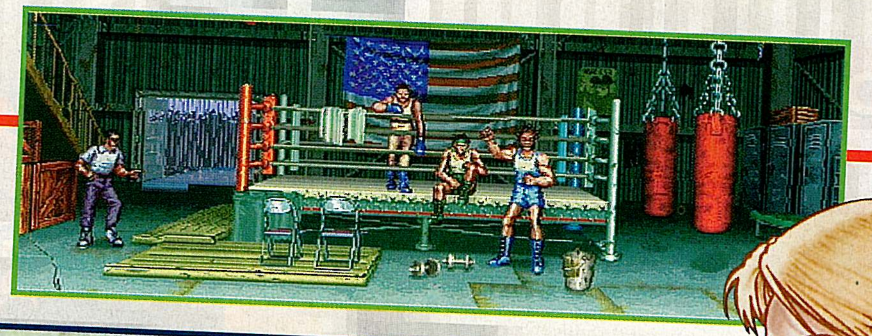
JACK TURNER

Fue líder de la banda urbana Neo Black Cats. Para recobrar el mando precisa lavar su imagen ganando el torneo. Basa su potencial en un enorme volumen físico que mantiene gracias a sus comilonas. Es temible en el cuerpo a cuerpo.

APODO: *La bola de sebo diabólica.*
EDAD: *32.*
TECNICA DE LUCHA: *MAMPORRO Y TENTETIESO.*
AFICIONES: *Cerveza y comida.*
OBSERVACIONES: *Nunca pelea sin masticar un pegajoso chicle.*







LLAVE



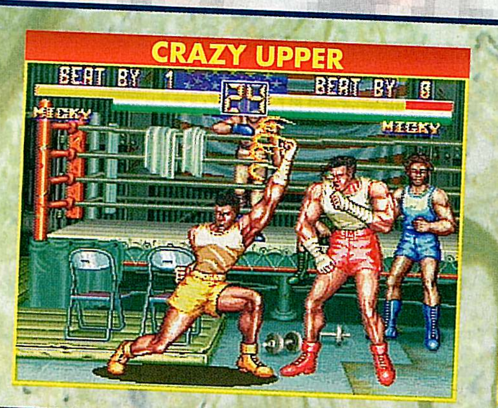
APODO: La salvaje dama de la lucha.
EDAD: 28.
TECNICA DE LUCHA: KICK-BOXING.
AFICIONES: Lectura y música.
NOTAS: Odia ser mujer y oculta su aspecto bajo ropas masculinas.

Se rumoreaba que después de caer derrotada a manos de Ryo y Robert se había retirado a una vida plácida como asistente en un bufete de abogados. Nada de eso, volvió a las calles y acrecentó su odio. Está preparada para derrotar a quien ose interponerse en su camino.

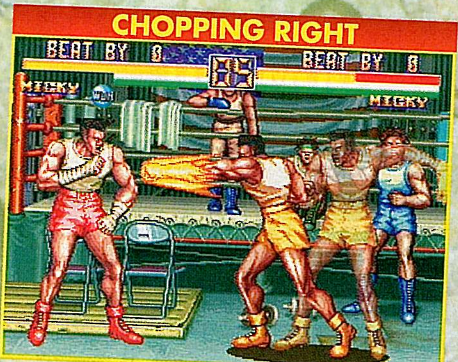


KING

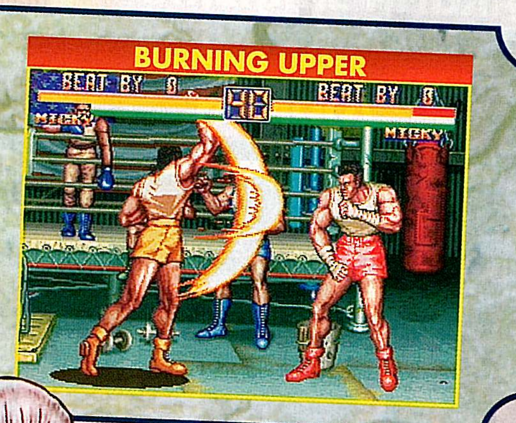
CRAZY UPPER



CHOPPING RIGHT



BURNING UPPER



LLAVE

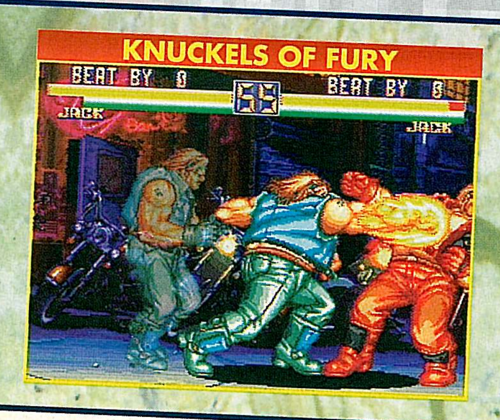


APODO: El psicópata supersónico.
EDAD: 25.
TECNICA DE LUCHA: TAEKWONDO.
AFICIONES: Vivir al límite.
NOTAS: La muerte es otra escapatoria válida a su atormentada existencia.

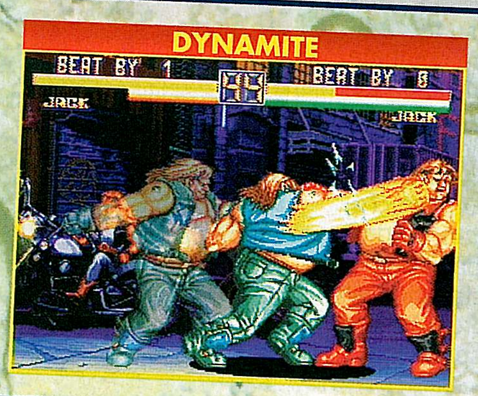
JOHN CRAWLY

El piloto más aventajado de la escuela de marines. Su F-18 impactó por culpa suya contra un colegio. Fue expulsado de la academia y para olvidar se refugió en la bebida. No quiere recordar su pasado.

KNUCKELS OF FURY



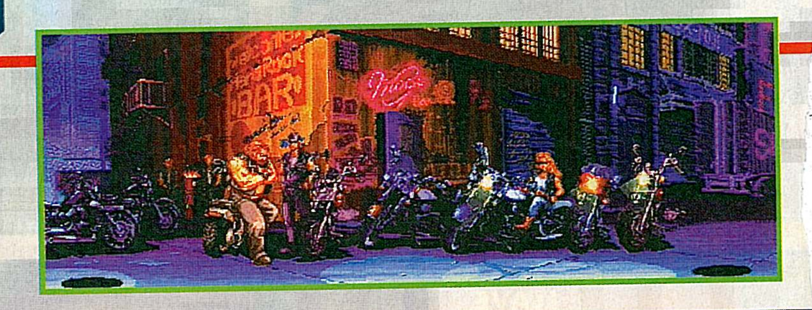
DYNAMITE



LLAVE



ART OF FIGHTING 2



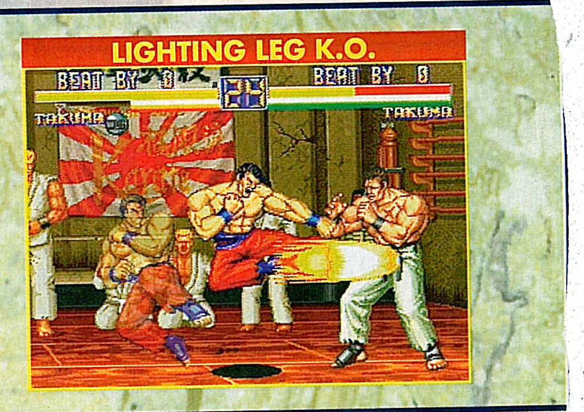


TAKUMA SAKAZAKI

Padre de Ryo y Yuri creó una nueva disciplina de kárate. Debido a su calidad como luchador, le intentaron reclutar en una organización enemiga. Rehusó y reconvirtió su vida hacia el bien. Es odiado por los malhechores.

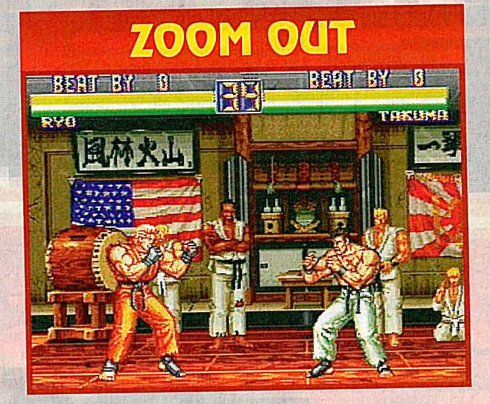
APODO: El maestro de los maestros.
EDAD: 43.
TECNICA DE LUCHA: KYOKU GENRU.
AFICIONES: La oración.
OBSERVACIONES: Nada ni nadie detendrá el avance de este superhéroe.

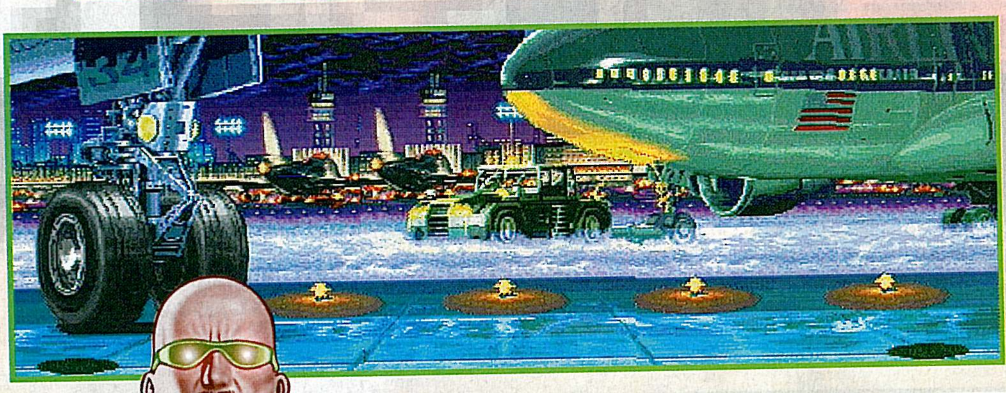
LIGHTING LEG K.O.



ZOOM IN

ZOOM OUT





GEESE HOWARD

JEFE FINAL



Este mafioso ya hizo las veces de último jefe en FATAL FURY. Un detalle inédito en juegos de Neo Geo.



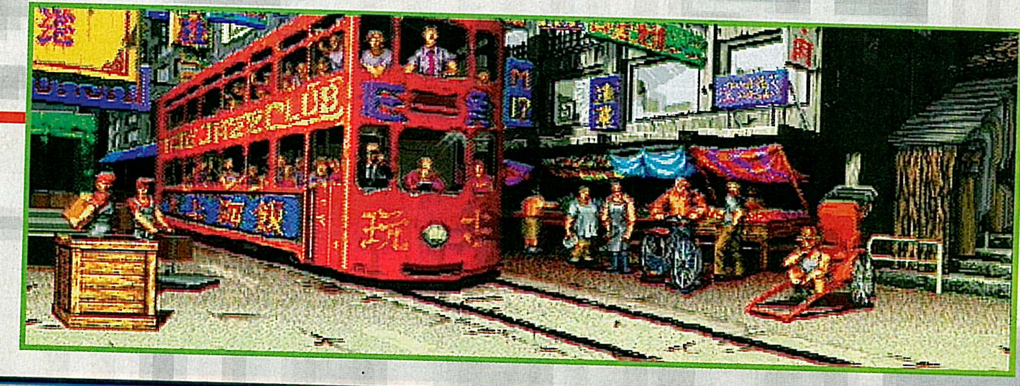
MISTER BIG

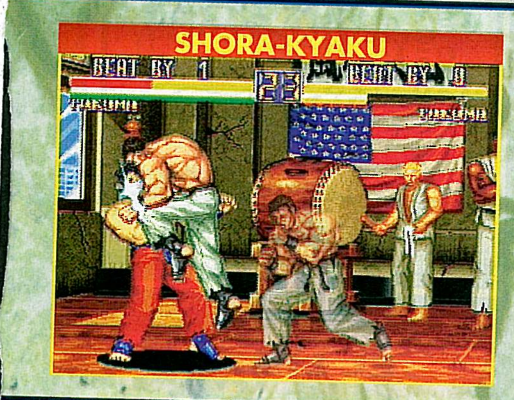
Conocido por su terroríficos modos de combate, es un especialista en poderes de persuasión. Es capaz de traspasar a su banda de gansgters al más incorruptible. Todos le temen, y admiran su capacidad de destrucción sin escrúpulos. Es despreciable.

APODO: El sultán de los suburbios.
EDAD: 45.
TECNICA DE LUCHA: NUNCHAKUS.
AFICIONES: Los abrigos de pieles.
OBSERVACIONES: No tiene ningún amigo conocido, sólo cuenta con cómplices.

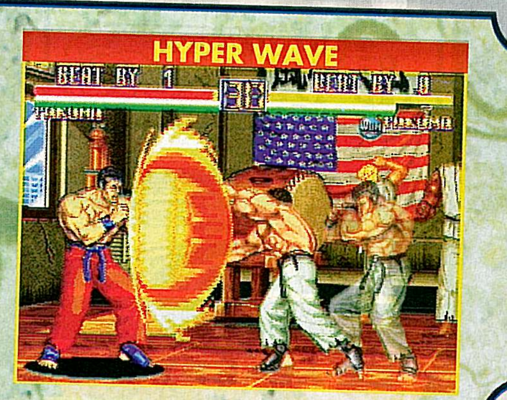
GROUND BLASTER



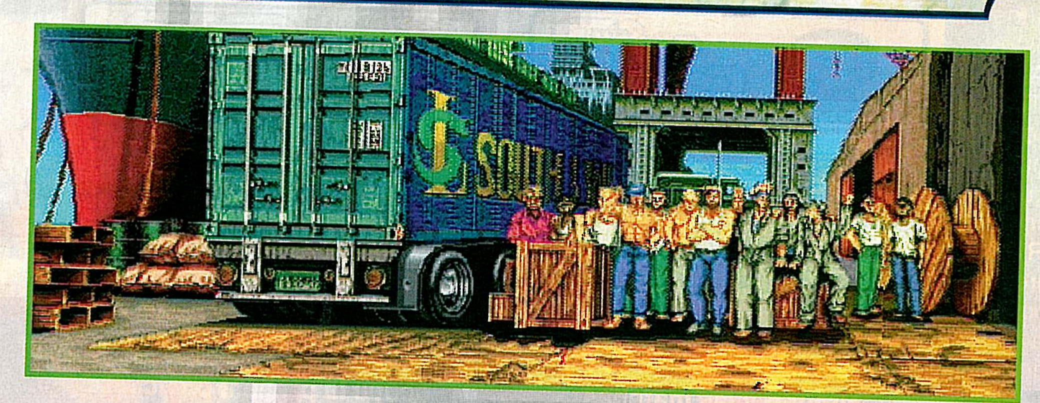




SHORA-KYAKU



HYPER WAVE

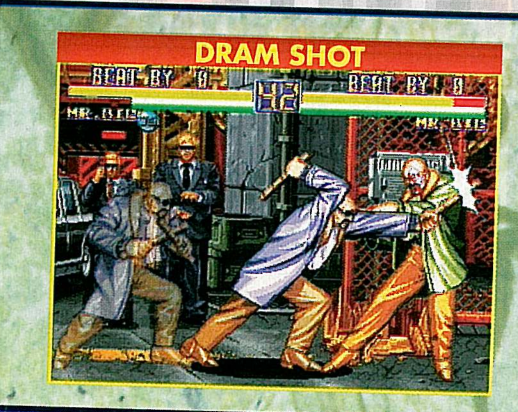




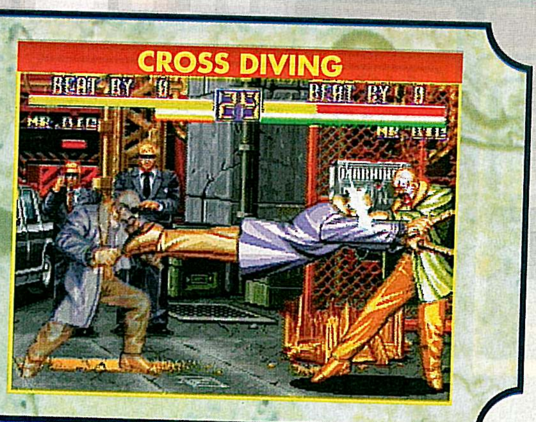
CONVERSACIONES



ARMAS DE MUJER



DRAM SHOT



CROSS DIVING



SNK
(SNK)
MEGAS: 178
JUGADORES: 1 o 2
VIDAS: 1
FASES: 11
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	96
MUSICA	94
SONIDO FX	96
JUGABILIDAD	95

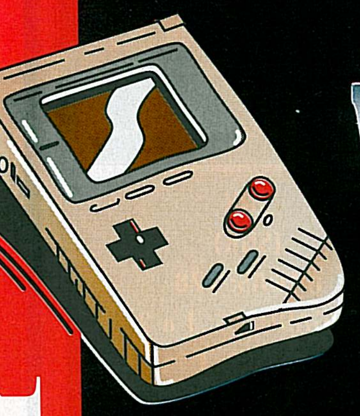
- Impresionante en todos los aspectos.
- Los detalles de los atuendos y musculaturas son exquisitos.
- Manejable rápido y dinámico.
- Escenarios de lujo.
- El zoom sigue siendo sorprendente.
- La dificultad frustra.

TOTAL 96

Todo gran juego debe tener su correspondiente continuación. La gente de **SNK** ha pulido todos los escasos defectos de su fenomenal primera entrega y el resultado es la esencia de la lucha en 178 megas. Un verdadero sueño convertido por fin en realidad.

GAME BOY

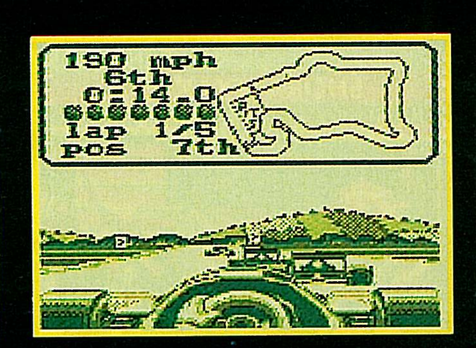
Nigel Mansell's World Championship



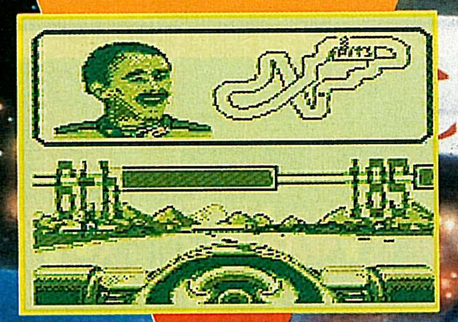


La portátil de **Nintendo** cuenta con un importante número de antecedentes automovilísticos en los que predomina la perspectiva posterior (F1 RACE y FERRARI GRAND PRIX). Cuando **Konami** lanzó THE SPIRIT OF F1, un título con perspectiva aérea, los juegos de simulación automovilística sufrieron una agradable inyección de aire fresco. **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP** supone el regreso de los simuladores a la concepción tradicional, aunque utilizando la popularidad del famoso piloto británico como principal estandarte.
Mansell abandonó la Fórmula 1 como campeón mundial para participar en la Fórmula Indy, tan popular en Estados Unidos, donde todos los monoplazas tienen idénticas características. Por primer vez, un novato logró alzarse con la victoria en esta competición, demostrando la indiscutible categoría del piloto inglés.
Este título tiene su origen en una versión para ***Amiga*** y en la más reciente entrega de **Gremlin** para ***Super Nintendo***. La compañia inglesa ha versionado también este cartucho para ***Game Boy***, pero sin llegar a la calidad de sus predecesores.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP dispone de cuatro modalidades de juego diferentes, destacando la opción del Campeonato Mundial, donde aparecen los nombres reales de los mejores pilotos del circuito internacional. La presencia en el juego de un nombre tan popular como el de Mansell no es suficiente para paliar la escasa visibilidad de un trazado que dificulta el control del vehículo. Este programa no añade nada nuevo al género.

JAVIER ITURRIOZ

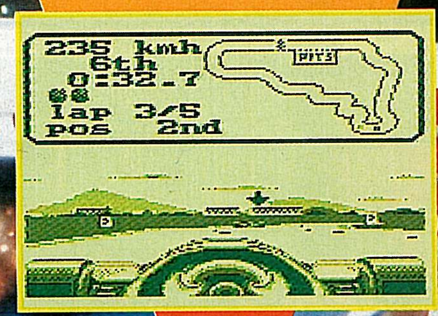


EL MAESTRO



En esta modalidad se puede observar el trazado de un circuito y las marchas utilizadas por Nigel Mansell en cada tramo.

EL LIDER

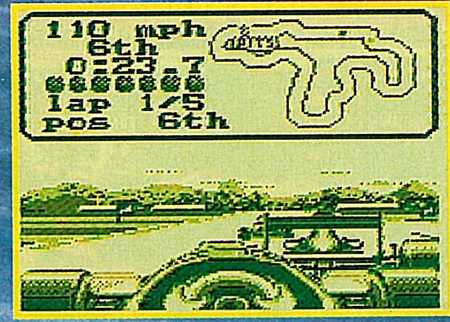


Ser líder es un privilegio. Por esto, el monoplaza que ocupe la primera posición aparecerá señalado mediante una flecha.

TUNEL



MONOPLAZA



NOMBRE

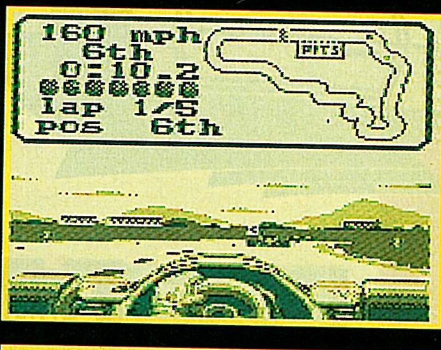
Enter Your Name

MANSELL

Este cartucho recoge los trazados de todos los circuitos que componen el Campeonato Mundial de Fórmula 1. Para que vuestras oportunidades aumenten, existen unas opciones de passwords que permiten continuar las partidas.

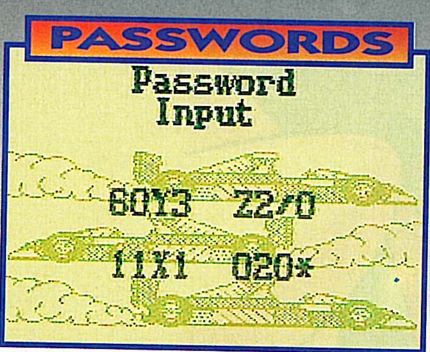
CLASIFICACION

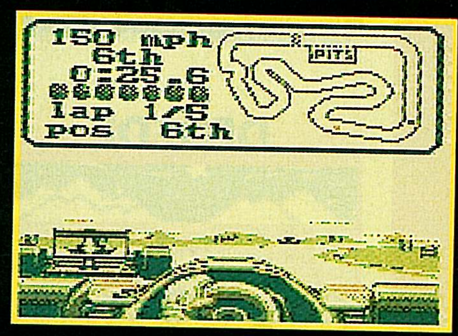






PASSWORDS







Race Options

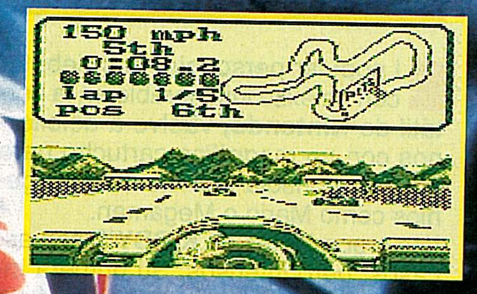
Race Car tune-up

→Qualifying Lap

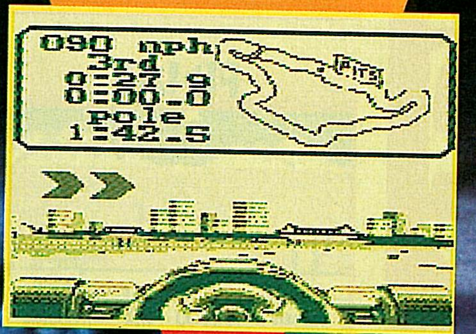
Go to Race

Una opción del juego permite probar en condiciones reales las características de cada circuito.



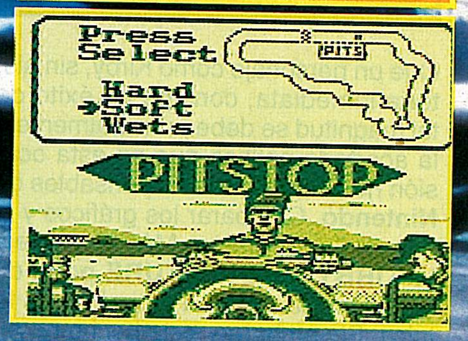






La información está en la pista. Una serie de flechas indican con antelación las curvas de los trazados.

BOXES



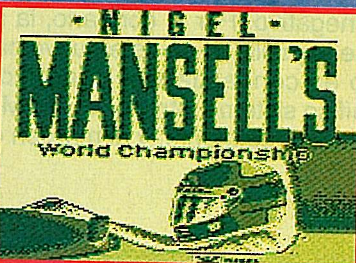
LLUVIA



CIRCUITOS

Race a Circuit

Mexico, South Africa, Portugal, Italy, Great Britain, Germany, Canada, Hungary, Brazil, Spain, France, Monaco, Belgium, San Marino, Japan, Australia

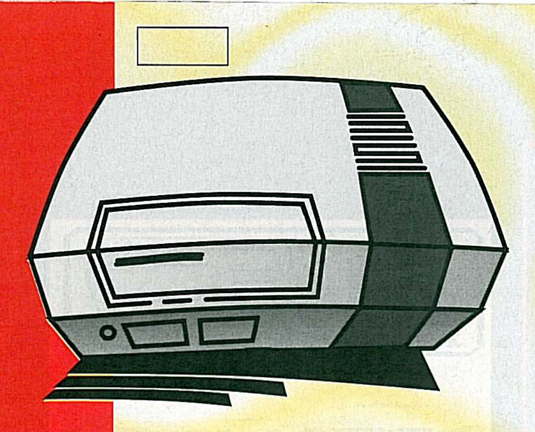


CERCA DEL PODIO

Con una concepción clásica, este título aspira, como demuestra su nombre, a convertirse en todo un campeón, aunque le falta gas.

GRAFICOS	80
SONIDO	70
JUGABILIDAD	75

75

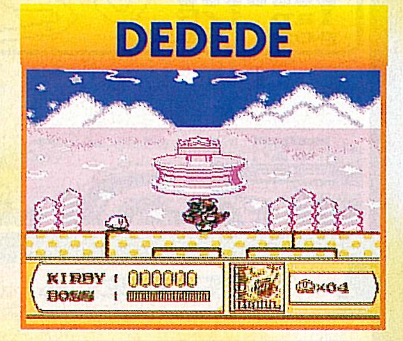


NES

- NINTENDO (Nintendo)
- JUGADORES: 1
- FASES: 7
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: SI

4 Mb

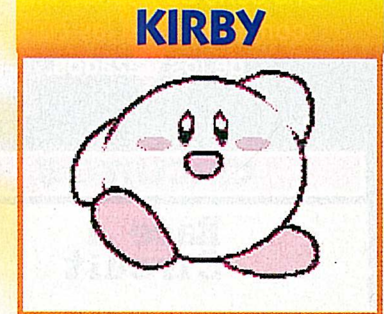
DEDEDE



FINAL

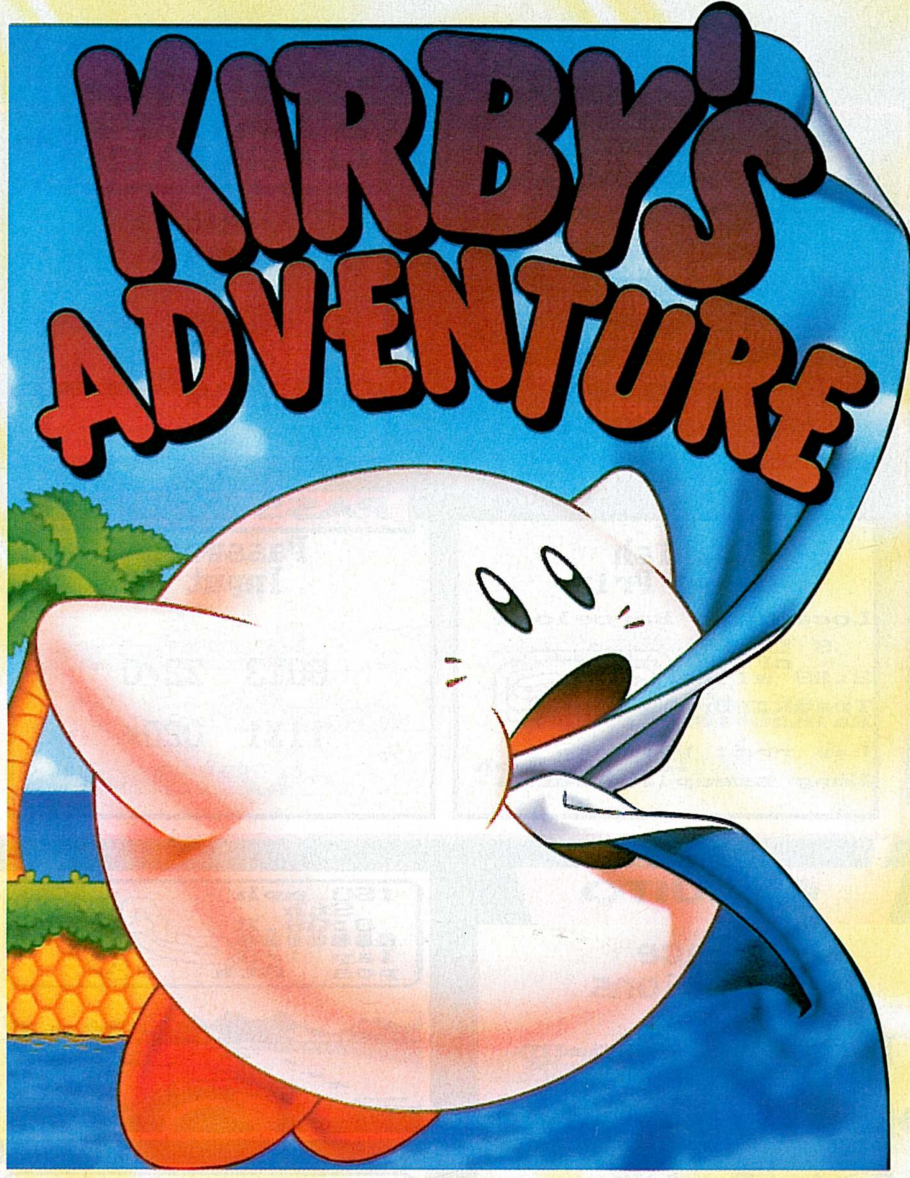


KIRBY



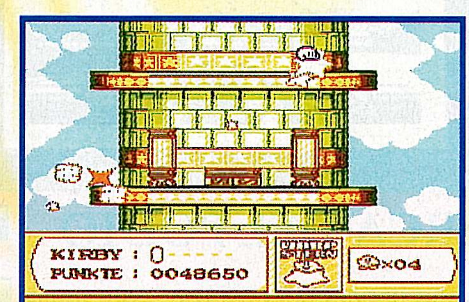
METEORITO

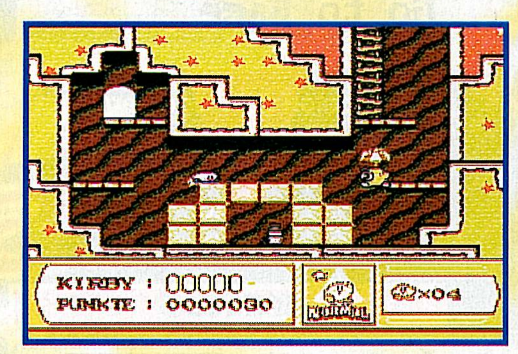




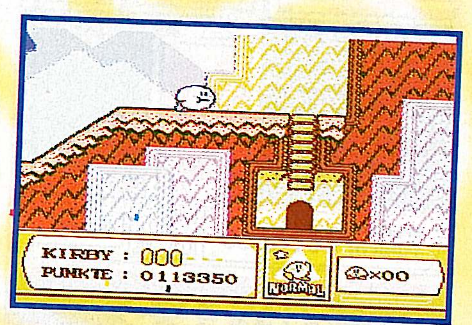
El popular personaje, tras debutar con un éxito inmejorable en la portátil de **Nintendo,** vuelve a deleitarnos con un magnífico cartucho para ***NES***, la consola que vio nacer a genios como Mario o Megaman.

Los precedentes de **KIRBY'S** son escasos, pero intensos. Su primera incursión en ***Game Boy*** consiguió un éxito extraordinario llegando a cifras de ventas realmente inusitadas. Esta versión para ***NES*** (que aparece en España sólo seis meses después de hacerlo en Japón) ha conseguido también una acogida espectacular en los hogares nipones.

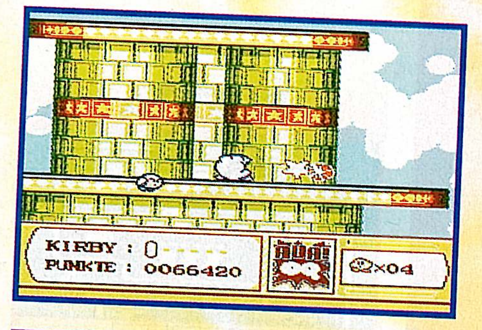


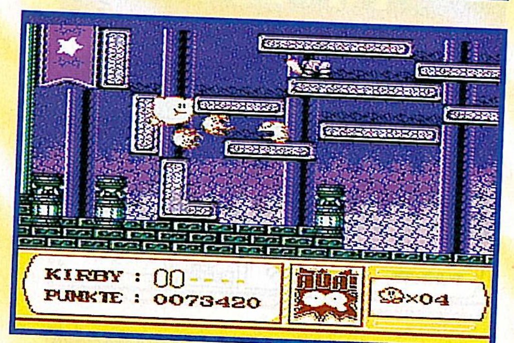


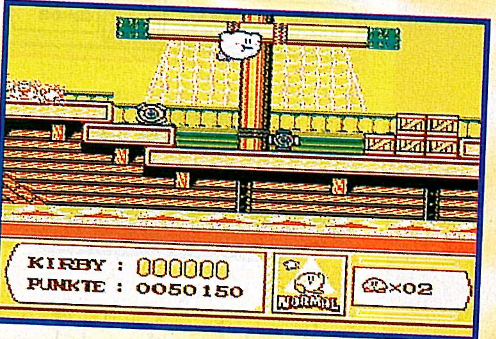
Que un personaje como Kirby, sin historia inmediata, consiga un éxito de tal magnitud se debe principalmente a la acertada política que en esta ocasión han seguido los responsables de **Nintendo.** Comparar los gráficos y el desarrollo del clásico MARIO con este **KIRBY'S ADVENTURE** pone de manifiesto la similitud entre los dos títulos. Sin embargo, este hecho no resulta negativo. Por el contrario, la increíble jugabilidad de este nuevo cartucho es consecuencia directa del magnífico sistema introducido en MARIO. Indudablemente, y al margen de

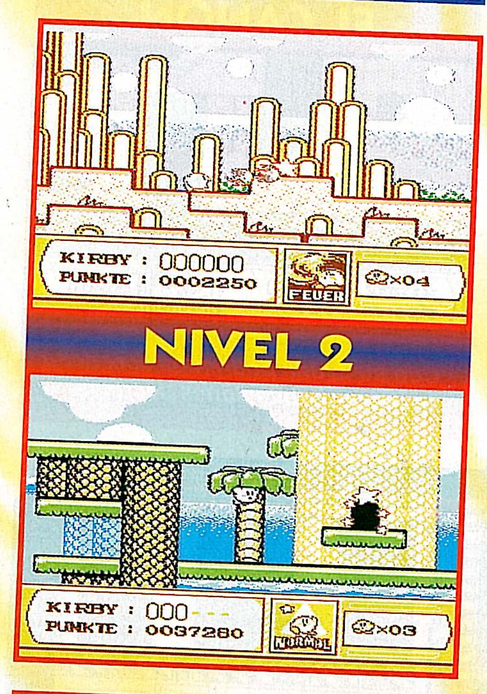






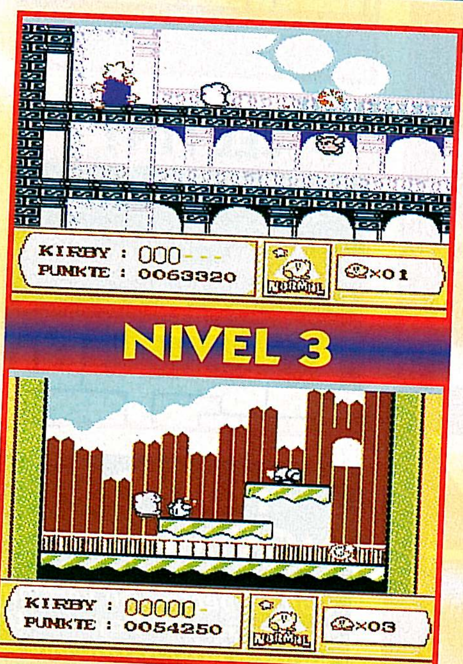




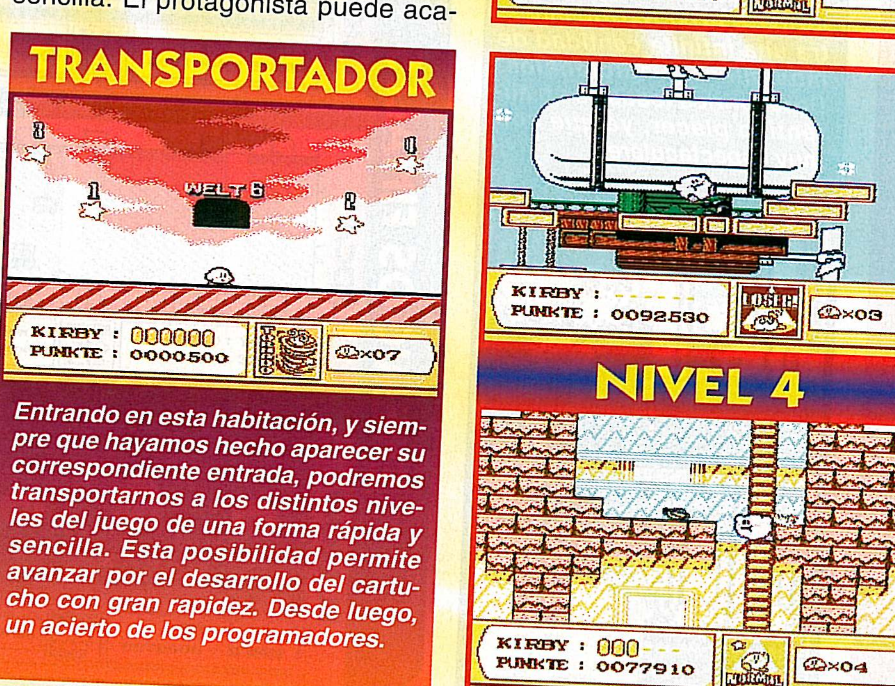
todo tipo de comparaciones, estamos ante uno de los mejores juegos que se pueden encontrar hoy en día para la consola ***NES.***

Kirby debe buscar la varita mágica que mantiene intacta la energía que envuelve a la fuente de los sueños (origen de las ensoñaciones de los habitantes de Dream Land), ya que el malvado Dedede la ha reducido a pequeños trozos. Estos pedazos se encuentran en poder de los guardianes de cada uno de los siete niveles del juego. Por tanto, deberéis derrotarles para adquirir tan preciados trofeos.

Kirby puede saltar, correr, deslizarse y volar. Con semejante libertad de movimientos, resulta bastante asequible finalizar el juego en un solo día. No obstante, encontrar todos los niveles secretos ya no será una tarea tan sencilla. El protagonista puede aca-







NES

PUERTA



NIVEL 8



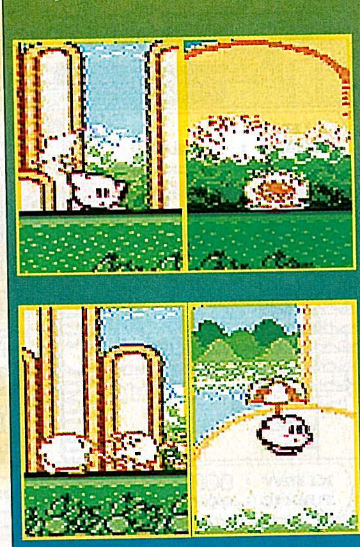
¿EL FIN?





NUEVOS MOVIMIENTOS

Con respecto a su versión para Game Boy, este KIRBY'S ADVENTURE muestra una infinita cantidad de movimientos adicionales. Descubrirlos todos es un auténtico placer, ya que son muy espectaculares.



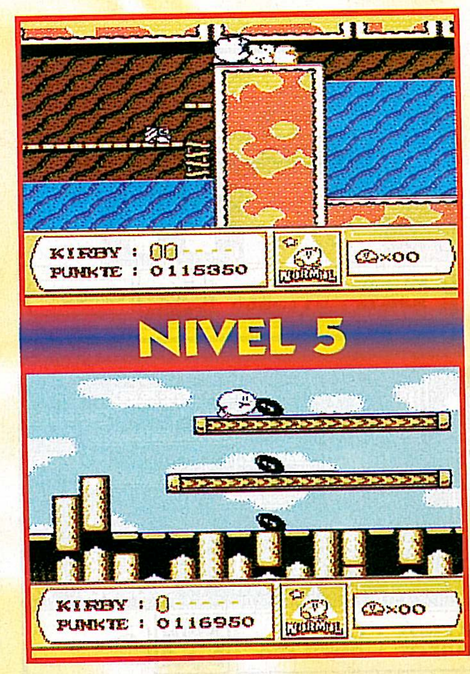
INTERRUPTORES



Si accionamos los interruptores, haremos aparecer nuevas partes del mapeado donde encontraremos pantallas de bonus o algunos transportadores.

bar con sus enemigos de diferentes formas: saltando sobre ellos y cayendo de cabeza; o inhalando a los rivales (botón B) y tragándolos posteriormente (Abajo). Con este último procedimiento, Kirby conseguirá apoderarse de todas las características del personaje destruido.

Los siete niveles del juego están a su vez divididos en subfases cuyo número oscila entre cuatro y seis. Nuestro objetivo en estas subfases consiste en descubrir la puerta de salida, identificada por una estrella en su umbral. También, podemos encontrar todas las habitaciones secretas escondidas en estos subniveles. Si nos hemos dejado algún objeto importante por el

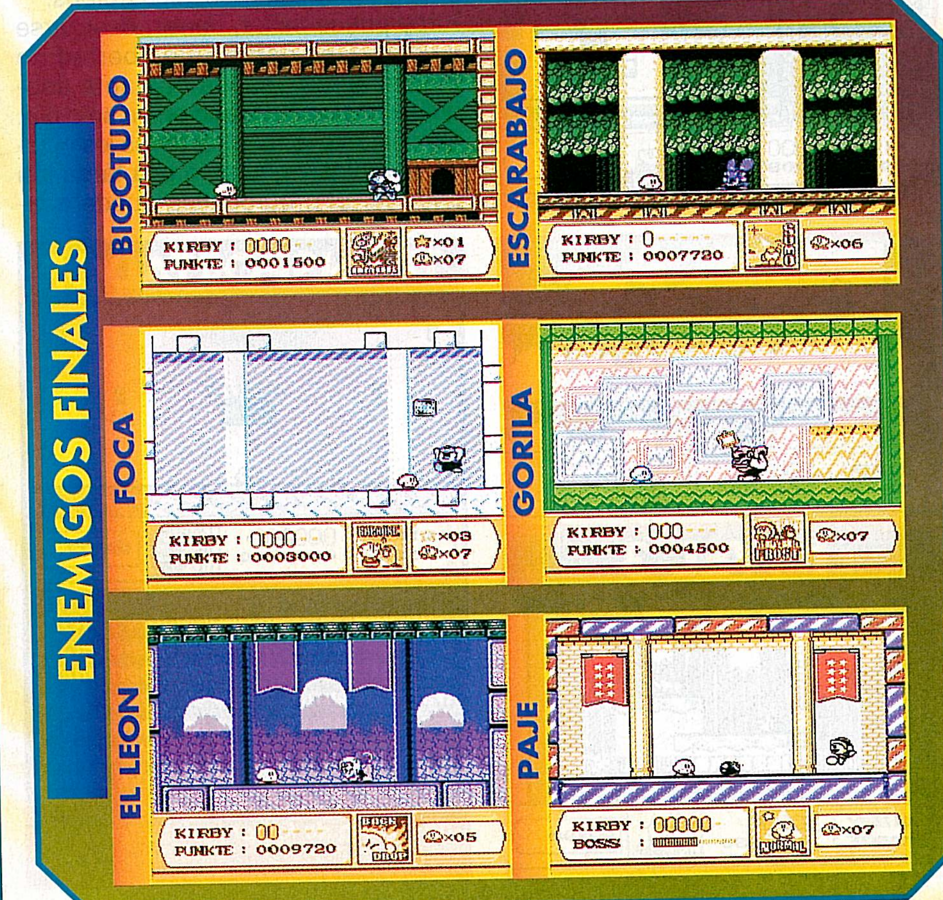




EL CAÑON

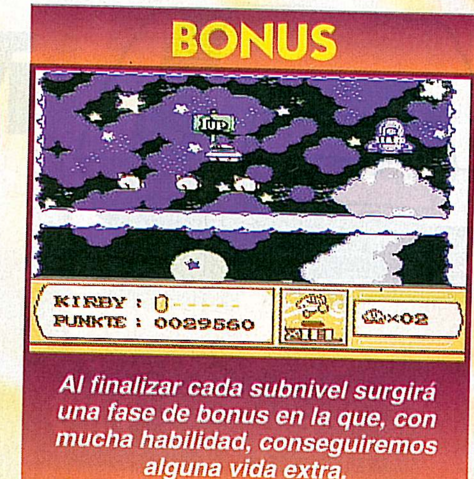
Con su ayuda podremos acceder a ciertas habitaciones secretas.

ENEMIGOS FINALES

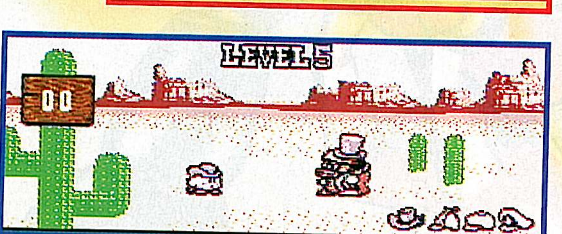








Al finalizar cada subnivel surgirá una fase de bonus en la que, con mucha habilidad, conseguiremos alguna vida extra.



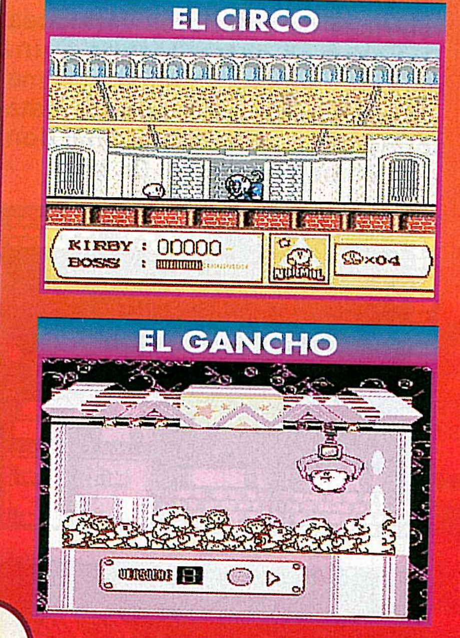


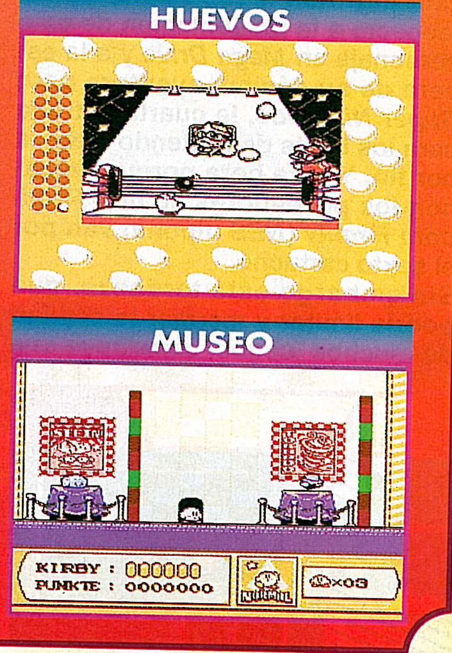
El protagonista debe recomponer la varita mágica que mantiene intacta la energía de la fuente de los sueños de Dream Land.



PANTALLAS DE BONUS

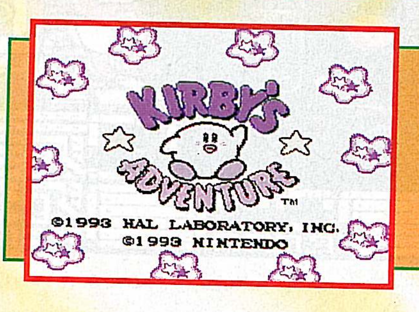
En cada nivel existen determinadas puertas que nos llevarán a otras fases de bonus. Debemos buscar algunas habitaciónes secretas, escondidas en alguna subfase, para accionar el interruptor que hará aparecer ante nuestra sorpresa dicho acceso.





camino, la puerta de acceso adoptará una tonalidad marrón. Una vez que todas las entradas estén pintadas de blanco, aparecerá (según rezan las instrucciones del cartucho) ante nosotros algo realmente espectacular. Sin embargo, este objetivo no es imprescindible para acabar el juego. **KIRBY'S** es una aventura como las de antaño, ya que su jugabilidad alcanza cotas indescriptibles. Sus magníficos gráficos, sus músicas y sus animaciones (con mención especial para el scroll parallax del enemigo final o las rotaciones de las torres) permiten disfrutar de un sensacional juego para una consola que debería ser mimada hasta el inifinito. 

J.C. MAYERICK

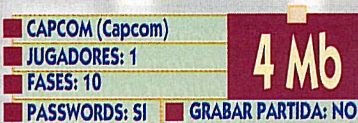


UNA BOCANADA DE AIRE

La más veterana de **Nintendo** vuelve a brillar con un cartucho que en nada debe envidiar a su hermano MARIO. Una prueba más de que la ***NES*** no esta muerta.



94



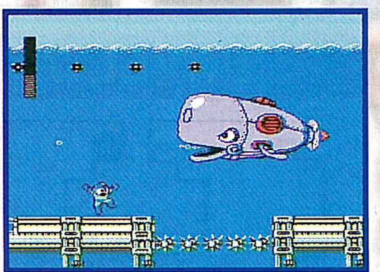
MEGA MAN 4*

- CAPCOM (Capcom)
- JUGADORES: 1
- FASES: 10
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

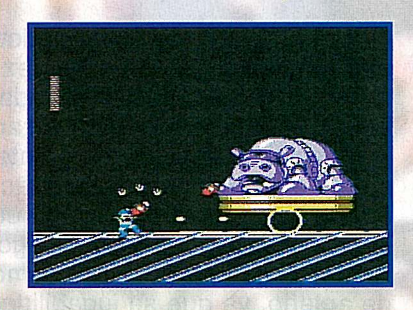
4 Mb

NES

UN ROBOT CON CLASE



Por fin ha llegado la cuarta entrega de esta famosa saga para los 8 bits de Nintendo. La espera ha merecido la pena.

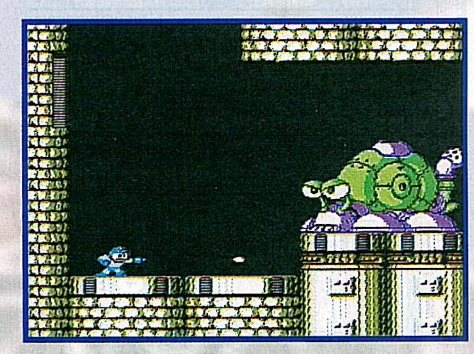


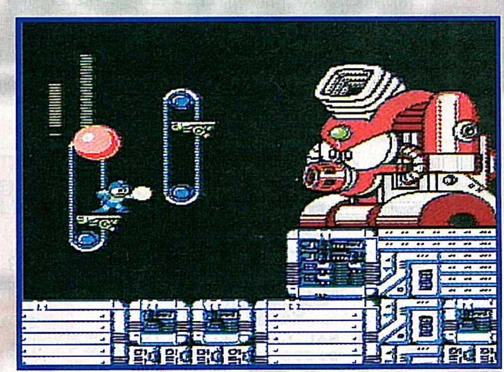
La saga MEGAMAN, una de las más veteranas de Nintendo, es uno de los cuatro pilares básicos (junto a Mario, Link y Kirby) que sustenta el firmamento de estrellas de la compañía japonesa. En esta ocasión, el héroe cibernético visita los 8 bits, aunque a buen seguro no será la última.

Con algunos meses de anticipo respecto a la presentación de este personaje en *Mega Drive* y a la espera de su décima aventura para *Super Nintendo*, la cuarta entrega para los 8 bits de Nintendo aterriza por fin. Ya era hora porque en Japón los poseedores de una *Famicom Family* (*NES* nipona) van por el sexto cartucho.

Sin embargo esta tardanza, que podría limitar y mermar la calidad de muchos juegos, constituye una mera anécdota en el caso de MEGAMAN y de su legendaria jugabilidad. Este retraso avala por enésima vez la desventaja que sufre nuestro mercado en comparación con el reino del videojuego.

MEGAMAN IV sigue las mismas directrices de anteriores versiones. Deberemos enfrentarnos a una enorme cantidad de androides metálicos, atravesando mundos plataformeros hasta llegar al final donde lucharemos con el Dr. Wily.



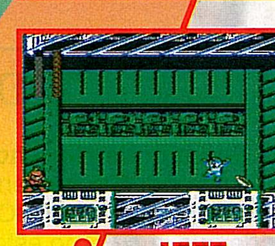


RING MAN

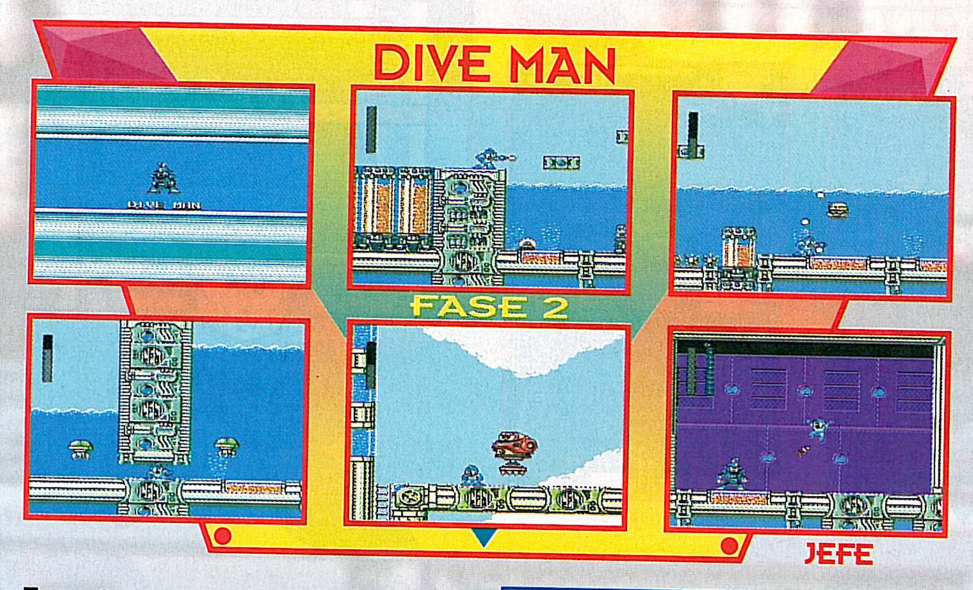


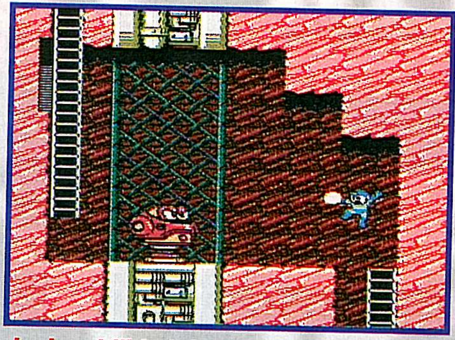


FASE 1



JEFE

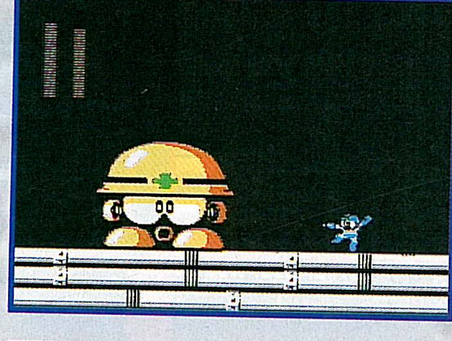


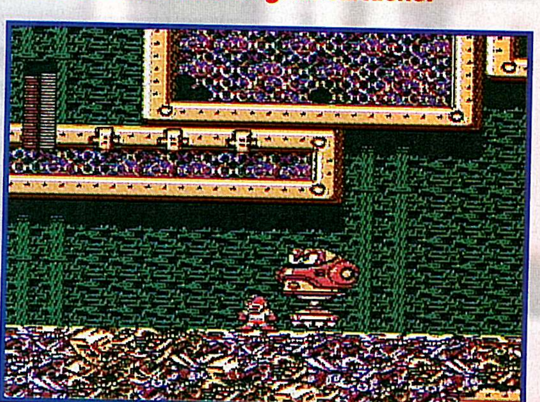


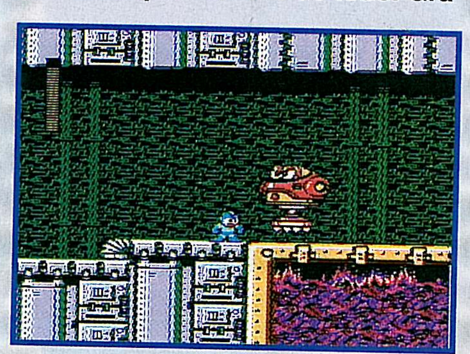
La jugabilidad de esta saga resulta ya legendaria en el mundo del videojuego, aunque con esta entrega la compañía Capcom se ha superado. Sin duda, estamos ante un gran cartucho.

En este caso, y sin que sirva de precedente, aparece un nuevo malvado, el Dr. Cossack, que ha creado bajo las órdenes de Wily todos los ingenios mecánicos aparecidos al final de cada fase. El juego consta de 8 fases, personalizadas en robots, más tres etapas correspondientes al nivel del Dr. Cossack y otras tantas del Dr. Wily. La batalla final no tiene desperdicio, ya que deberemos luchar de nuevo con todos y cada uno de los malos derrotados previamente. Una verdadera epopeya.

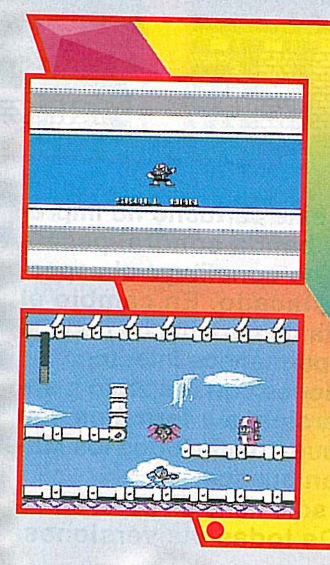
MEGAMAN IV lleva el sello inconfundible de Capcom: calidad y jugabilidad por encima de todo. Grá-

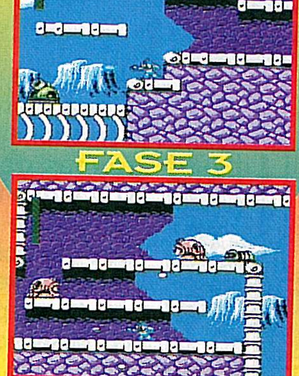


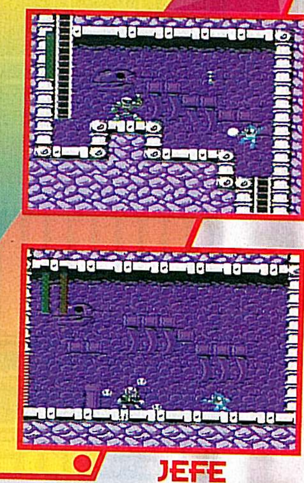




SKULL MAN







FASE 3

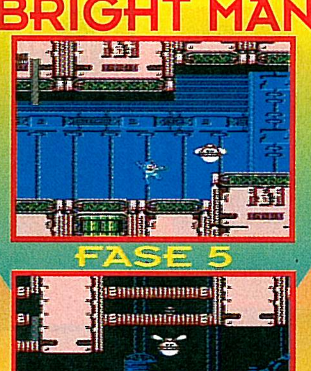
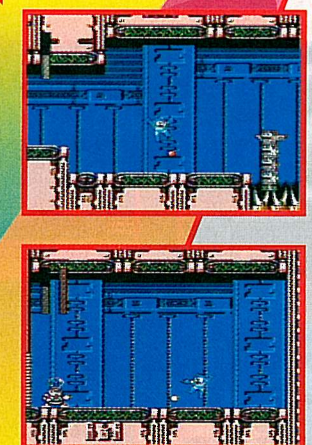
JEFE





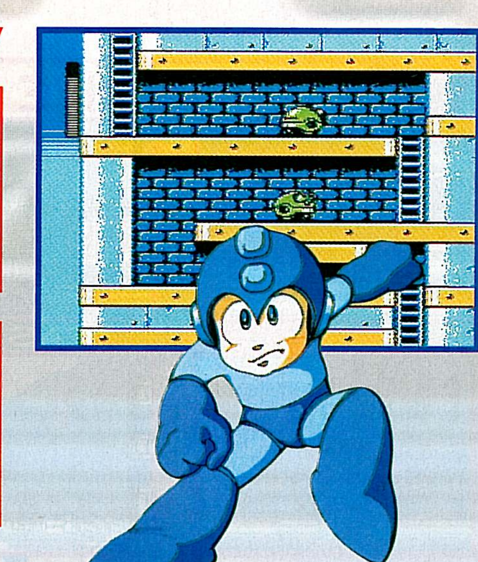
NES

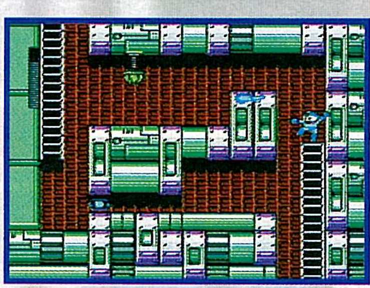
BRIGHT MAN

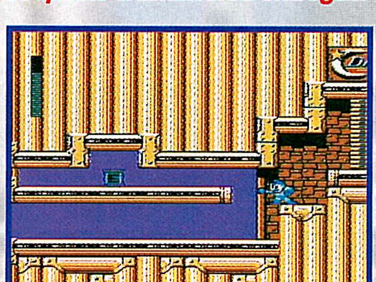
FASE 5

JEFE

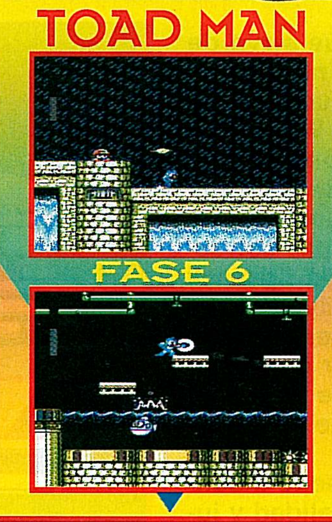
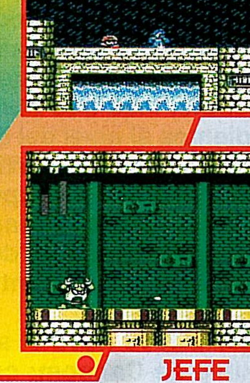


Las variaciones son mínimas respecto a anteriores entregas.

TOAD MAN

FASE 6

JEFE

ficamente, este cartucho no impresiona y su banda sonora, pese a ser buena, no constituye el aspecto más destacado. En cambio el D.N.I. que tanto carisma ha dado al personaje permanece intacto.

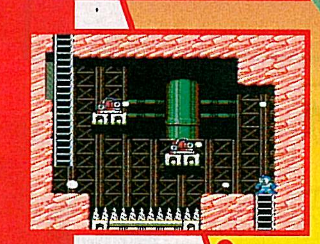
Las variaciones con respecto a anteriores versiones y formatos son mínimas, puesto que todos los MEGAMAN son buenos.

Este título sólo tiene un pero: su dificultad. De todas las versiones,

ARMAS




DRILL MAN



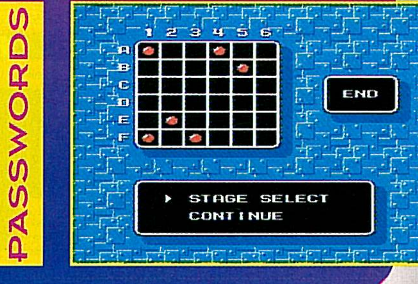
FASE 7

JEFE

ENEMIGOS



PASSWORDS



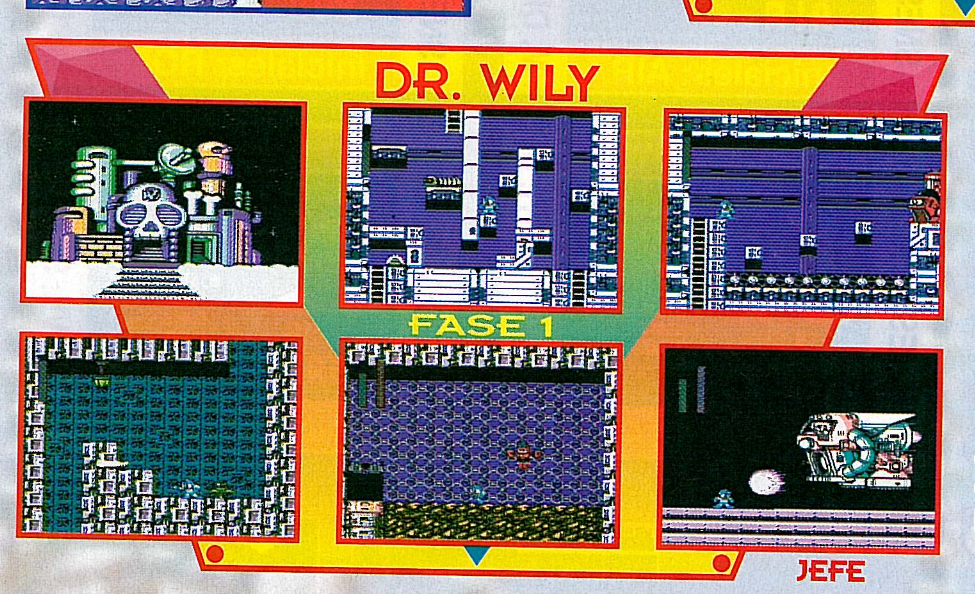
DUST MAN

FASE 8

JEFE

Esta aventura es muy complicada por la dureza de los guardianes de final de fase.

DR. COSSACK



FASE 9

JEFE

DR. WILY



FASE 1



JEFE

este juego es el más complicado. Y no porque los saltos o el desarrollo de las fases sean difíciles, sino por la dureza de los guardianes de fase. Además, el aprendizaje de las rutinas de sus patrones de ataque no sirve de mucho.

En el debe de MEGAMAN IV también podríamos apuntar ciertas ralentizaciones y un incesante *flicker* (parpadeo), aunque son consecuencia de las limitaciones de la consola más que un defecto del juego. En definitiva, una carta de presentación inmaculada cuyo destino es el planeta del entretenimiento.

THE SCOPE

EL CARACTER DE UN HEROE

Parece mentira que un juego con dos años en el mercado no guarde apenas distancia en lo referente a diversión con otros mucho más modernos. Bravo.

GRAFICOS	85
SONIDO	84
JUGABILIDAD	90

89









BILL CLINTON

CLINTON

ARK

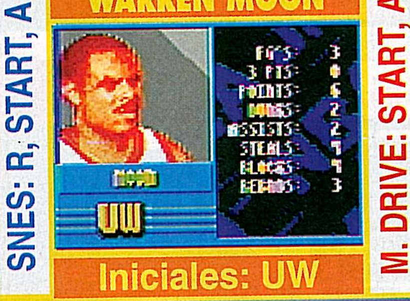
Iniciales: ARK





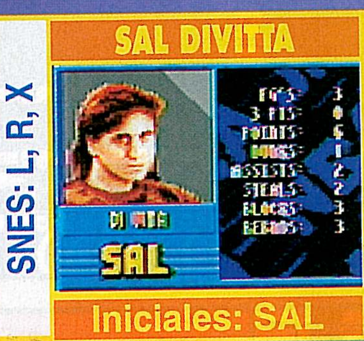
Para jugar con estos invitados de lujo, en el modo Head to Head decir SI para introducir vuestras iniciales, e insertar estos códigos de la siguiente manera: fija las dos primeras letras, sitúate con el mando sobre la tercera, y sin fijarla, pulsa al mismo tiempo START y el botón del pad (A, B o C en Mega Drive, y L, X, R, o Y en Super Nintendo) indicado.











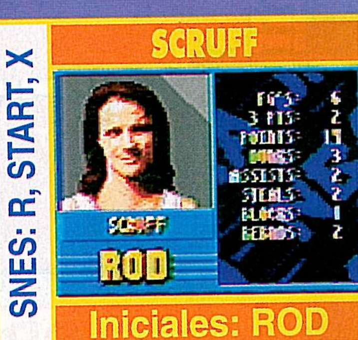




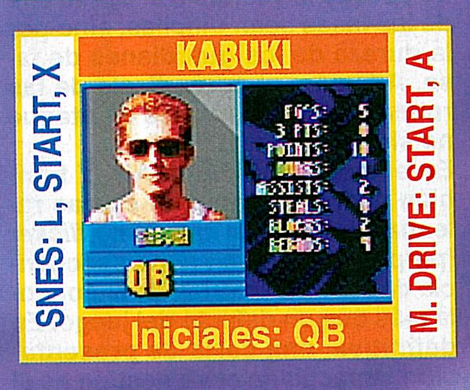


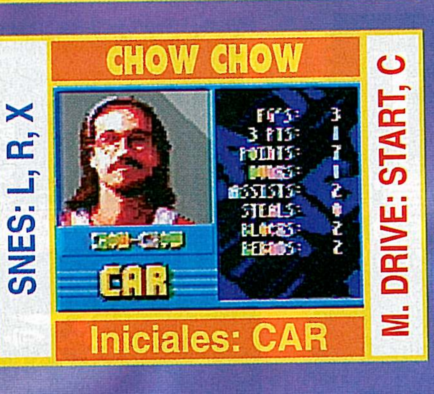










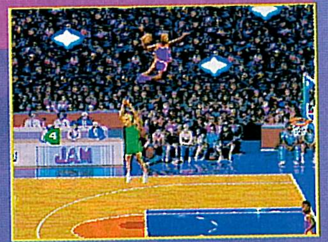




★★ POWER DUNK ★★

Si queréis hacer mates prodigiosos, apunta. Al aparecer una pantalla anunciando el partido (To night...), deberéis apretar en ese intervalo 13 veces el botón A mientras rotáis el direccional en el sentido de las agujas del reloj. Al pulsar por última vez A, dejadlo presionado. Si al comenzar leéis Power Dunk, lo habéis logrado.





BIT-AMINA

DOS DISQUETES DE REGALO



CD POWER
La mejor utilidad para escuchar tus compact disc en tu CD-ROM

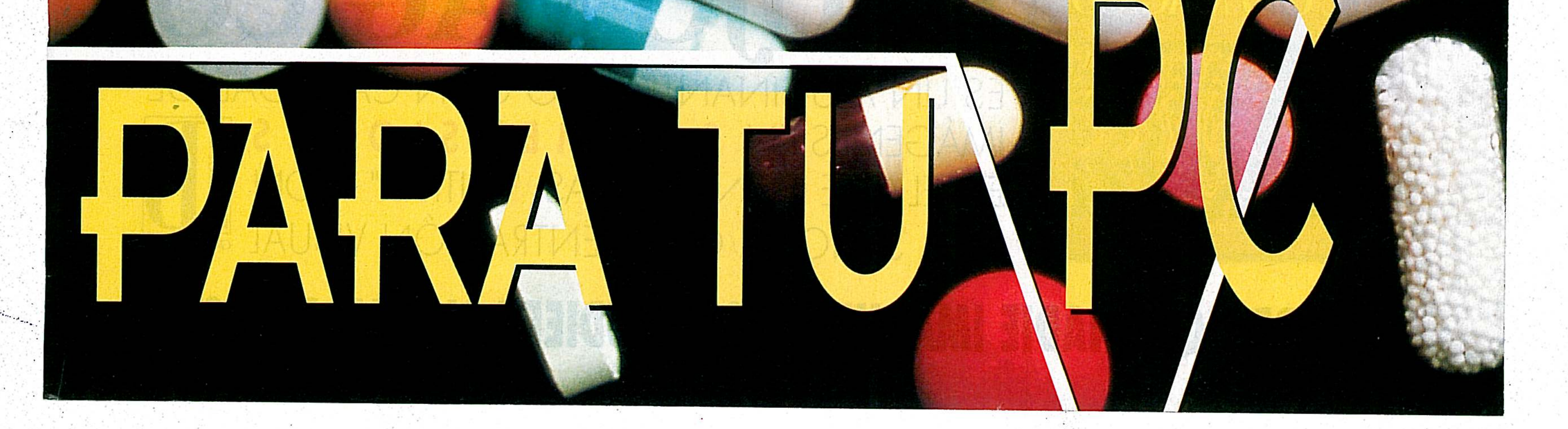


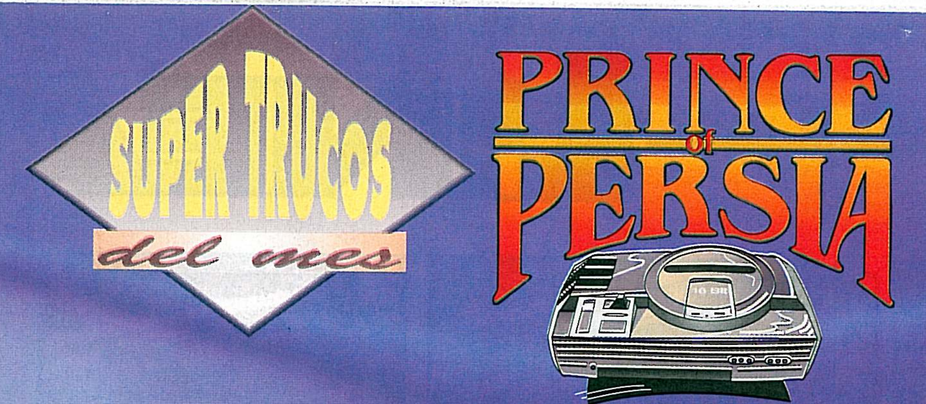
RESCATE EN EL GOLFO
Acción y lucha para poner a prueba tu habilidad

POWER PC. Ponte al día, éstos son los ordenadores del futuro

OS/2. Segunda entrega del curso del sistema operativo de IBM



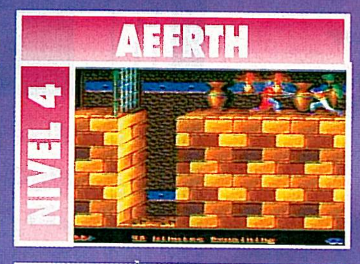




La conversión para Mega Drive del clásico de Jordan Mechner puede suponer un quebradero de cabeza para más de uno. Y por si acaso una hora os parece insuficiente para llevar a feliz término el rescate de la princesa, estos passwords os darán un respiro e incluso la posibilidad de contemplar todos los niveles sin mucho esfuerzo.



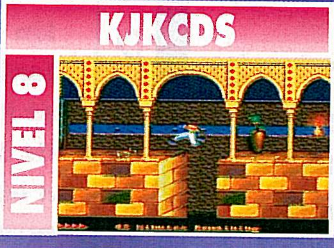














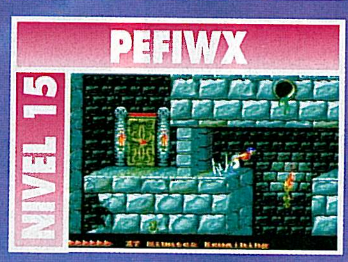




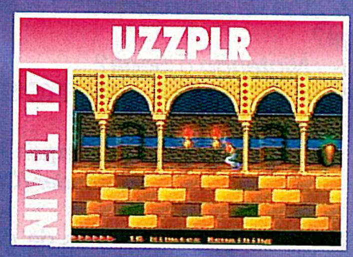












LINEA

Bienvenidos. A partir de este número trataré de solventar las dudas que os asalten en cualquier tema referente a videojuegos. Mandad vuestras cartas a SUPER JUEGOS C/O´Donnell 12 28009 Madrid, poniendo en una esquina THE SCOPE.

EL CAMBIO DEL CAMBIO

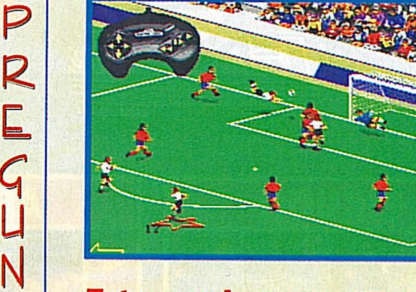
Qué tal! Debo reconocer que soy fiel seguidor de vuestra revista desde sus primeros números y he percibido bastantes cambios a mejor, tanto en el contenido como en el aspecto de la revista. Después de haceros un poco la pelota me gustaría preguntaros algunas cosas:
1- ¿Saldrá algún día SECRET OF MANA en castellano?
*2- ¿Vale la pena comprarse el **Multi-Mega**?*
*3- ¿**Nintendo** o **Sega**?*
4- SOCCER KID o MARKO'S MAGIC FOOTBALL.

Juan Barquín Madrazo, Santander (Cantabria)

Bueno, olvidémonos de discursos y vayamos al grano, al meollo de tus dudas:
1- Si sale, lo hará en inglés.
2- Si ya tienes ***Mega Drive*** con el ***Mega CD***, no. Pero si quieres iniciarte con el mundo **Sega,** no habrá mejor manera de hacerlo que a través del fenomenal ***Multi-Mega***. Una virguería.
3- **Nintendo** y **Sega**, **Sega** y **Nintendo**.
4- Prefiero MARKO´S MAGIC FOOTBALL.



PREGUNTA DEL MES





Este mes la pregunta estrella ha sido sin duda la siguiente:
¿Es exactamente igual el FIFA SOCCER de Super Nintendo que el cartucho para Mega Drive?
Sin duda alguna, no. Mientras que en Mega Drive tenía 16 megas, en Super Nintendo sólo tiene 8 y se nota. Gráficamente es notablemente superior el de Mega Drive, pero el de Super Nintendo, gracias a la opción de barra de potencia y el mejor control, resulta más jugable. Es el caso inverso que se produjo con el SENSIBLE SOCCER, que era más bonito en Super Nintendo y mucho más jugable en Mega Drive. Dos grandes juegos de todas formas.





LA MIA ES LA MEJOR

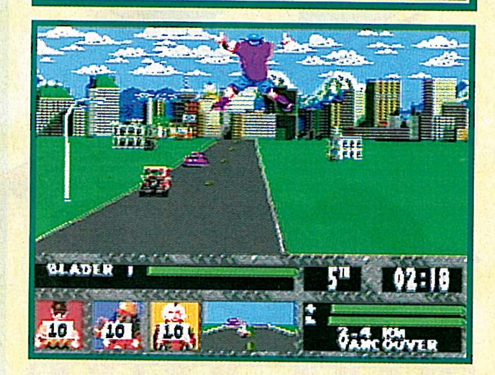
*Hola, soy poseedor de una **Master System II** y me gustaría haceros algunas preguntas:*
1- ¿Por qué no salen juegos de realidad virtual para mi consola?
*2- ¿Y un **CD Rom**?*
3- Estoy pensando en comprarme 3 ó 4 juegos, ¿cuáles me recomiendas?
4- ¿Convertirán el BUBBA' N' STIX para mi consola?

Fernando García Colón (Madrid)

Siento un profundo respeto por las consolas de 8 bits, pero al igual que en su tiempo pasó con el ***Spectrum*** o ***Atari***, creo sinceramente que su futuro no es demasiado halagüeño. Aunque, es una opinión propia.
1 - Van a sacar el LUIS AGUILE VIRTUA FIGHTERS. Se rumorea que contiene un *fatality* sangriento de corbata a la voz de ¡achatunga!. Fuera broma, la consola no tiene los recursos técnicos imprescindibles para ese tipo de juegos.
2- Un ***CD Rom*** de ***Master System II*** es como ponerle alerón a un 600 de los de antaño: una ridiculez..
3- NEW ZEALAND STORY, R-TYPE, MICROMACHINES Y MORTAL KOMBAT. De todas formas, ahórrate ese dinero y pásate a los 16 bits cuanto antes. Algún día me lo agradecerás.
4- No creo, aunque juegos de este tipo le vendrían fenomenal a los 8 bits de **Sega.** ¡Animo compañías!

DIRECTA
CON THE SCOPE

UN DICCIONARIO, PLEASE



*Soy un novato en esto de las consolas, aunque creo que he empezado con buen pie porque tengo la **Mega Drive** con el **Mega CD** y estoy pensando en adquirir una **Super Nintendo**. Al leer vuestra revista he descubierto términos que no conozco lo que significan, me gustaría que me los explicarais. Las palabras son: scaling, flickering, mapping.*

José Luis González-Mariño (Madrid)

Enhorabuena y bienvenido al más maravilloso de los mundos. Seguramente no te arrepentirás. Me alegra que preguntes estas cosas. Soy totalmente consciente de que muchos de vosotros puede que os perdáis con nuestro vocabulario que, quizá en ocasiones, abusa de tecnicismos. De todas formas, creo que la mayoría ya estáis familiarizados. Para tí y otros que compartan tu problema, espero que esto os ayude realmente:

Scaling: Técnica de reescalado de gráficos. Es hacer que una figura aumente o disminuya proporcionalmente a la vista del jugador. Son habituales en los juegos de coches o naves. ***Super Nintendo*** y ***Mega CD***, gracias a sus chips pueden hacerlo por hardware sin necesidad de gastar memoria de los cartuchos.

Flickering: Es el parpadeo que se produce al aparecer en pantalla un número mayor de sprites de los que puede soportar el procesador de la consola. Por desgracia, es muy habitual en los juegos de consolas de 8 bits. En las de 16, más que *flickering* suele producirse ralentizaciones.

Mapping: Es aplicar una textura, un relieve, a una estructura vectorial.

¡SATURN YA!



*Somos un grupo de amigos muy interesados por el mundo de las consolas en general y la **Saturn** en particular, aquí tenéis algunas preguntas sobre la nueva y extraordinaria máquina de **Sega**:*

*1- ¿ A que no sabes de qué color era el botón de Reset de la primera **Super Famicon**? Risas...*

*2- ¿ Podriáis explicarnos por qué la **Saturn** va a tener una ranura para cartucho siendo un CD? ¿ Es que van a salir los juegos en cartucho y disco?*

*3- ¿ Serán compatibles los juegos actuales de **Mega Drive** y **Mega CD** con la **Saturn**?*

*4- ¿ Sabéis si ha incorporado algo para evitarnos la molesta espera del proceso de datos que le suele pasar al **Mega CD**?*

5- ¿Es tan bueno como dicen el SILVESTER AND TWEETY?

*6- Dime qué prefieres: ¿T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS de **Super Nintendo** o de **Mega Drive**?*

Juan Antonio Alcalá y sus fans, (Barcelona)

Aquí tienes las respuestas a tus dudas: 1- Menos risas, era del color de tu ropa interior: rojo.

2- Sí, observador amigo, habrá juegos en ambos formatos. La razón es que habrá títulos como el VIRTUA RACING, que no precisan gran cantidad de memoria (y por tanto no tienen que salir en formato CD) pero sí que necesitan la velocidad del procesador de la ***Saturn*** para funcionar con la debida corrección.

3- Los ultimos informes me hacen pensar que sí.

4- La velocidad de lectura de datos de ***Saturn*** es sensiblemente superior, el doble o el cuádruple que en el ***Mega CD***.

5- Más que bueno su gran virtud es que conserva íntegramente el espíritu de los dibujos animados originales.

6- Es superior la calidad de la entrega para **Super Nintendo** en todos los aspectos. Sin duda, es una magnífica elección si decides adquirir este cartucho.



WARPOZONE

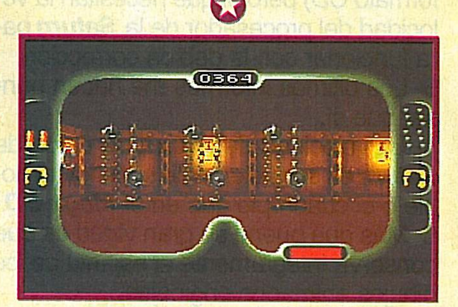
No estoy dispuesto a que te quedes atrás, así que cuéntame en que juego estás atascado y pondré todo mi empeño en despejarte el camino.



*Tengo el COOL SPOT de **Super Nintendo** y no consigo pasar de la fase del tren. ¡Echame una mano!*

Benito Feijoo (Segovia)

Mantén pulsados los botones L y R y resetea el juego. Entonces, cuando el logo de Virgin aparezca pulsa *«select»* 30 veces y aparecerá un *Debug Menú* que te permitirá elegir nivel y ser invencible. De nada, muchacho.



*¿Cómo destruír el nido de los dinosaurios en JP de **Super Nintendo**?*

David Fernán (Guadalajara)

Primero deberás acudir al ordenador más próximo. Una vez allí abre la puerta norte. Dirígete al *North Utility Shed* y recoge en el sublevel una botella rojiza que almacena el *Gas Nerve*. Sal de la zona y vuelve a un ordenador para abrir la puerta n.2. Entra por ella y en la maleza encontrarás la cueva que esconde el vivero de los Velociraptores. Deja caer allí el gas y huye a toda prisa.



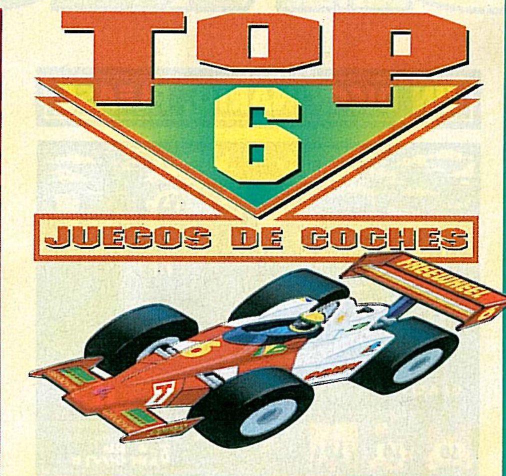
*Estoy hasta el moño. Por mucho que lo intento no consigo finalizar el SUNSET RIDERS de **Mega Drive**.*

Gloria Amigo (Ciudad Real)

Estás de suerte: si en la pantalla de opciones escuchas los sonidos que van del 00 al 0E, dispondrás de la nada despreciable cifra de 99 continuaciones. Ahora ya no tienes excusa que valga para dar buena cuenta de todos tus enemigos y ser el rey del salvaje Oeste.

TOP 6

JUEGOS DE COCHES



MEGA DRIVE



F1 DOMARK

SUPER NINTENDO



SUPER MARIO KART

GAME GEAR
SUPER OFF ROAD

MASTER SYSTEM
MICROMACHINES

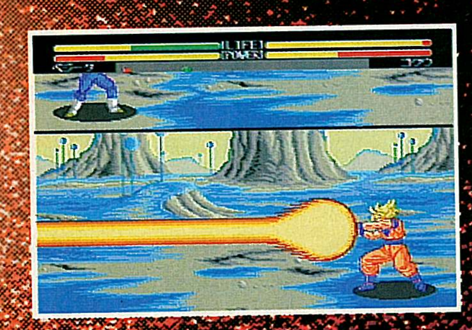
NES
RC PRO-AM

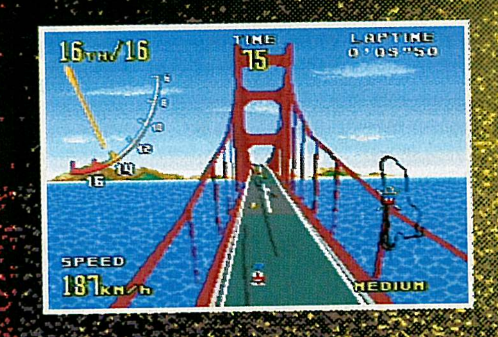
GAME BOY
RC PRO-AM



SIN POSIBILIDAD DE ERROR

Me

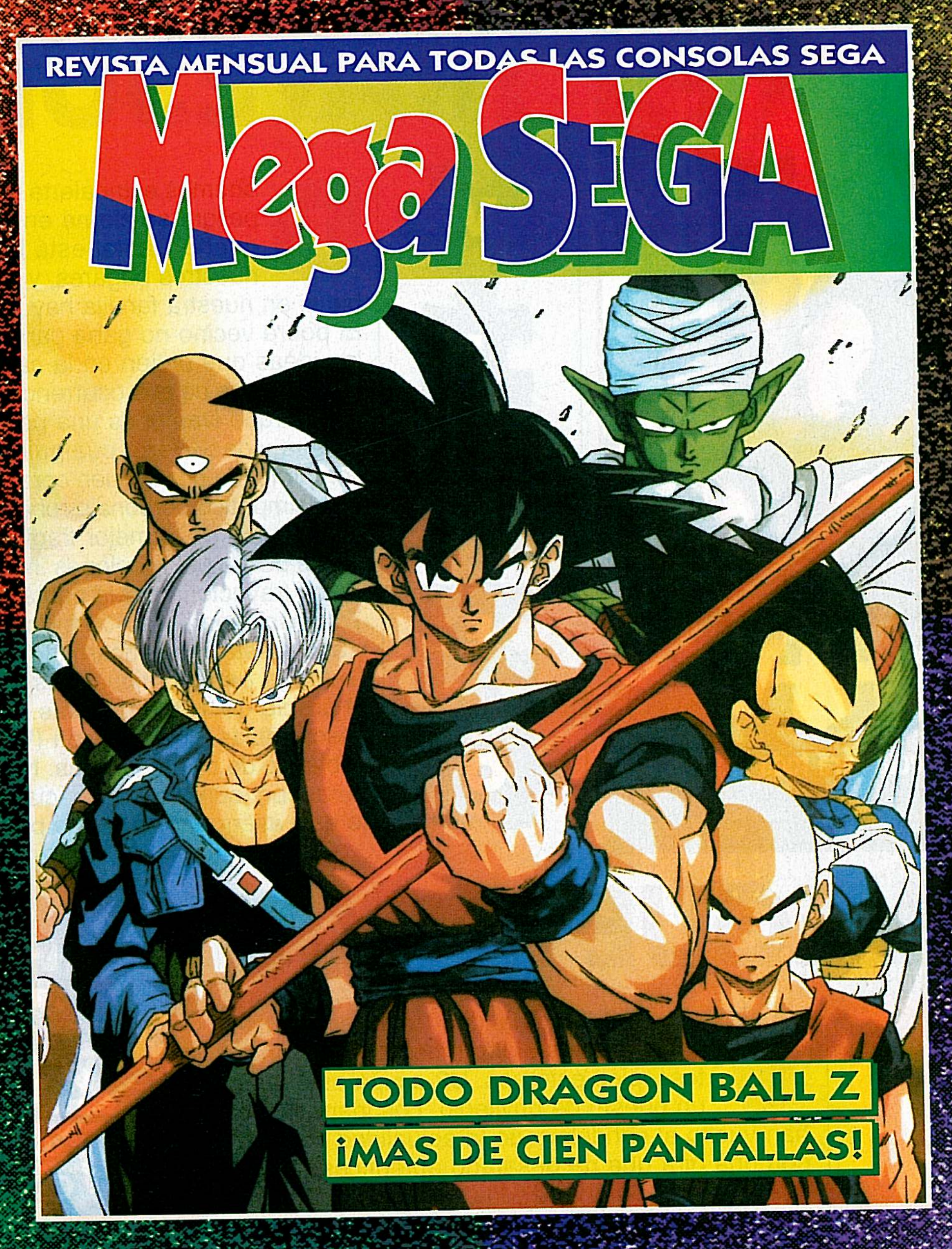




ga

DRAGON BALL Z

Preview excepcional de 5 páginas. Los personajes, escenarios y magias de la bomba de este verano



SEGA SVP

Qué es y cómo funciona. Comparamos el chip SVP de Sega con el chip Súper FX de Nintendo. ¿Cuál es más potente?

RANMA 1/2

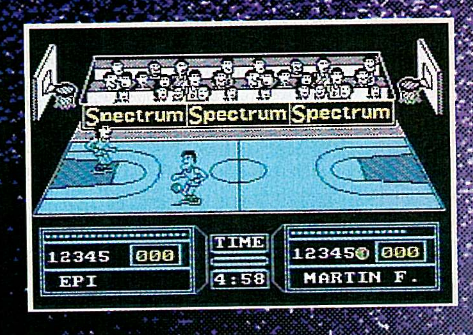
Entérate con todo lujo de detalles de cómo es y cómo se juega con Ranma, Akane, Ryoga y Genma en tu Mega CD

SPECTRUM

La máquina que maravilló a Europa hace más de diez años. Conoce el pasado y comprende mejor el presente.









OCIO



INOCENTES TRAVESURAS

VIDEO

Debemos estar alerta porque un tremendo peligro se cierne en el horizonte. El pequeño Daniel está listo para entrar en nuestros hogares, y eso puede ser terrible si en nuestra familia hay algún señor Wilson. El pobre vecino no gana para sustos y teme por las ideas que bullen en la cabeza del pequeño. Las víctimas de sus ocurrencias están desesperados porque Daniel es una pesadilla permanente en sus vidas. Pero, cualquier travesura queda compensada por el buen corazón y la amistad de este simpático personaje rubio con cara de angelito extraído de la mejor tradición de las tiras cómicas de las publicaciones impresas.

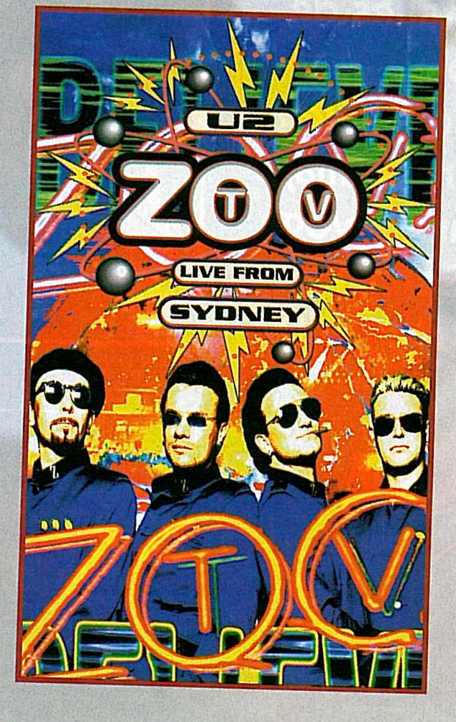
En su trayectoria por la pantalla grande *Daniel el Travieso* superó los 400 millones de recaudación y ahora está listo, encarnado por el joven **Mason Gamble,** para continuar sus aventuras en vídeo al precio de 1.995 pesetas. El malhumorado y cascarrabias señor Wilson (**Walter Matthau**) es el blanco de sus jugarretas. Nuestra labor es disfrutar con todas sus peripecias. El entretenimiento está asegurado con esta película.

DESPLIEGUE BONO



Vuelven a la actualidad los vídeos musicales gracias al incremento de magnetoscopios estéreos. **U2** ocupa este mes un puesto de privilegio. Los irlandenses han vuelto al candelero de la actualidad musical con una gira que ha desatado auténticas pasiones entre sus enfervorizados seguidores.

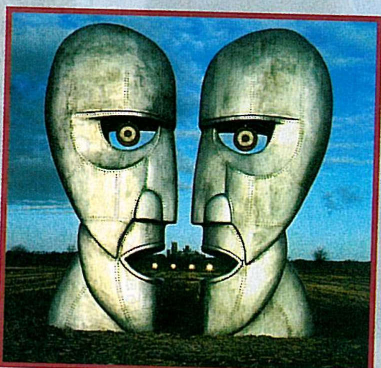
El cuarteto que tiene a **Bono** como líder aparece en nuestro mercado bajo el título *Zoo TV live from Sydney*. Fue grabado con la ayuda de 28 cámaras, 36 monitores de vídeo y con la aportación de 12 toneladas de equipo, 5 kilómetros de cables y más de un millón de vatios. Además, **Bono** ha conseguido últimamente un gran éxito por su colaboración con **Jim Sheridan** en la banda sonora de la película *En el nombre del padre*.



MUSICA

REGRESO AL JURASICO

Gilmour, Mason y Wright, conocidos mundialmente como **Pink Floyd,** vuelven a las andadas y lo hacen con *The division bell*, el álbum más vendido en las últimas semanas. Este trío, con más de tres décadas de experiencia, fue la avanzadilla de la psicodelia y la representación del blues.



La fuerza de su nuevo disco sólo puede justificarse por su gran talento y la tranquilidad de unos meses de reposo en los que han extraído lo mejor de sí mismos. Desde luego, estamos ante un trabajo imprescindible para nuestra discoteca. El éxito parece estar asegurado para **Pink Floyd.**

INSULTO FINAL



Las revoluciones a las que giran los elepés son 33 1/3, y esos son los dígitos escogidos para acompañar la tercera parte de *Agárralo como puedas*, que en esta ocasión lleva como subtítulo *El insulto final*. **Leslie Nielsen** y **Priscilla Presley** vuelven a ser los protagonistas de una historia en la que el intrépido Frank Drebin se presenta como un detective retirado, que forma parte de la policía secreta y debe desenmarañar una trama terrorista mientras reaviva el fuego del amor con su nueva mujer, Jane Spencer Drebin. Las carcajadas están aseguradas con esta comedia tan entretenida.

Por otra parte, a **Gerard Depardieu** sólo le falta ser el protagonista de *Mi padre ¡Qué ligue!*. Después de haber sido Cyrano, Colón y haber interpretado tantos otros personajes, es el progenitor de Nicole, una muchacha de 14 años que ha cambiado las barbies por los chicos de carne y hueso. Cuando surge una relación secreta, el guión se nutre de equívocos y errores que amenaza la historia de amor y la reputación del personaje interpretado por el actor galo.



JUAN P, de CASTRO

LA MEJOR TRAVESURA TIENE PREMIO

Si quieres conseguir una de las 15 películas de "Daniel el Travieso" y otras tantas gorras de regalo, sólo tienes que mandarnos tu travesura más espectacular. Tiene que ser una travesura real. Cosas que has hecho a tus padres, profesores, hermanos mayores, al portero, a tus amigas de la panda etc. Envíanos tu mejor travesura junto con el cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 30 de Mayo a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista Súper Juegos, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Daniel el Travieso".



¡MENUDA TRAVESURA!

NOMBRE

APELLIDOS

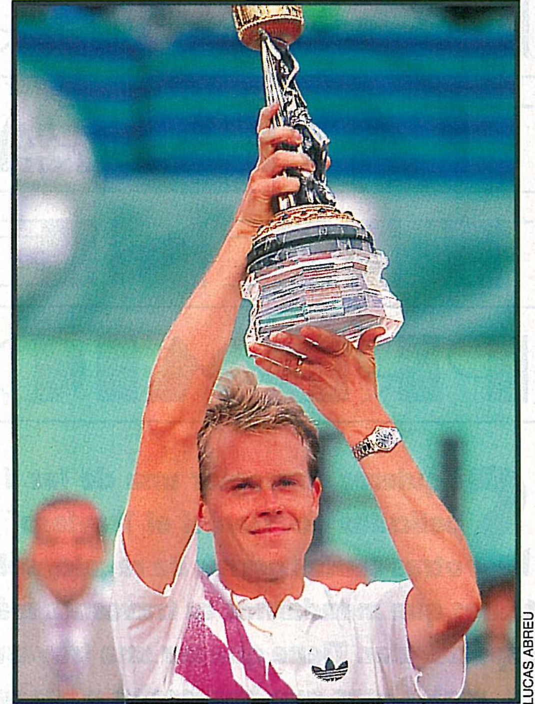
DIRECCION

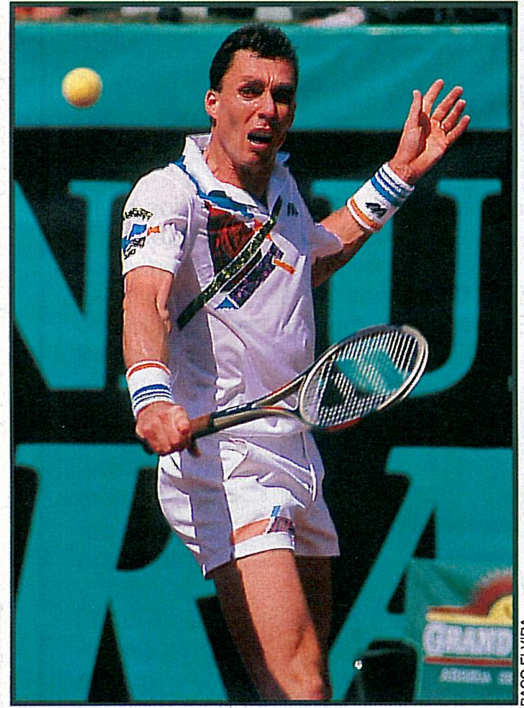
POBLACION

PROVINCIA C. POSTAL

TELÉFONO EDAD

CONSOLA QUE POSEES





El XXIII Trofeo Grupo Zeta de tenis presenta este año un cartel de lujo e inédito en España. Stefan Edberg, Sergi Bruguera e Ivan Lendl se enfrentan a dos de los jugadores más espectaculares del mundo: Guy Forget y Goran Ivanisevic.

GRUPO ZETA TRAE EL MEJOR TE

CONTAR con Stefan Edberg, Sergi Bruguera, Goran Ivanisevic e Ivan Lendl es demasiada ventaja. Si añadimos los nombres de Carlos Costa, Thomas Muster y el del francés Guy Forget, nos encontramos con un espectáculo de lujo inédito en España.

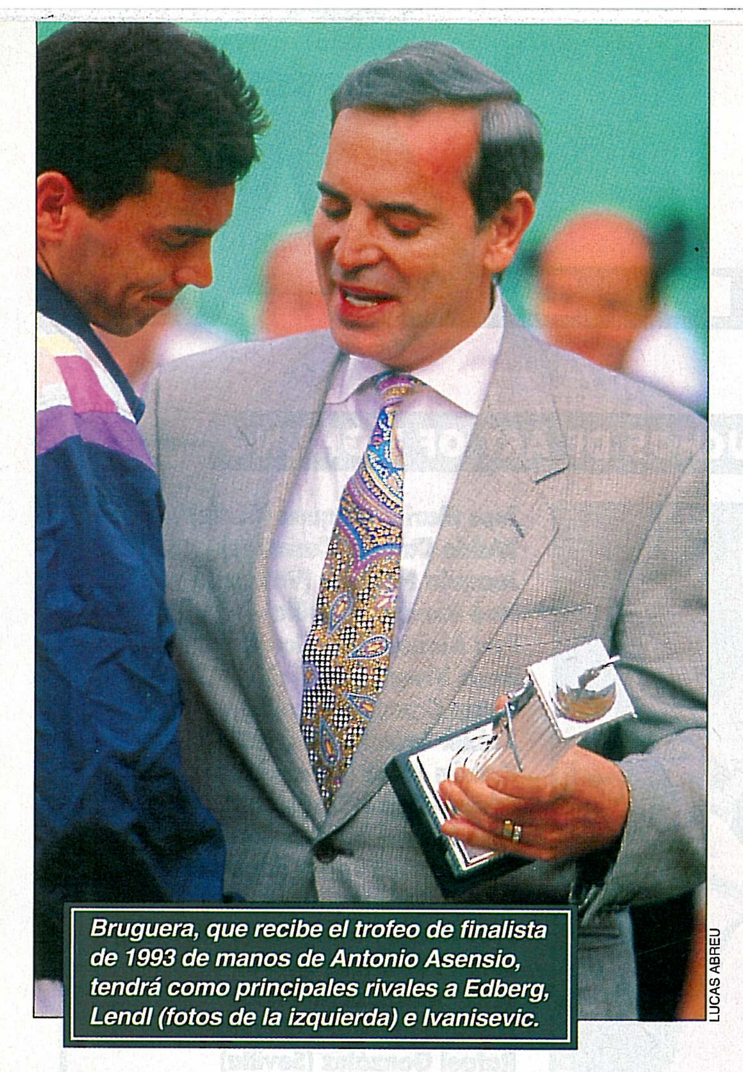
Todo este elenco de estrellas se va a dar cita entre el 25 de abril y el 1 de mayo en las pistas de tierra batida del Club de Tenis Chamartín para disputar la XXIII edición del trofeo Grupo Zeta de tenis, una oportunidad única para los aficionados.

Con 800.000 dólares en premios y unos costes totales de 450 millones de pesetas, el torneo ha asumido el desafío de traer a España el mejor tenis del mundo.

En el Club de Tenis Chamartín se va a dar cita un ramillete de tenistas formado por los ganadores de los mejores torneos del mundo. En Madrid coincidirán el jugador más elegante del circuito y vigente campeón de la prueba, Stefan Edberg; el último gran jugador español, número cuatro del mundo y ganador de Roland Garros, Sergi Bruguera, y el tenista que más premios ha logrado en la historia, Ivan Lendl, ganador de 94 torneos individuales y seis de dobles, con unas ganancias de más de 20 millones de dólares (2.800 millones de pesetas). El cartel de tenistas de lujo se completa con el croata Goran Ivanisevic, uno de los jugadores más explosivos del circuito, y que participa por primera vez en Madrid;



Las pistas de tierra batida del Club de Tenis Chamartín acogerán la XXIII edición del trofeo Grupo Zeta, que presenta el mejor cartel de toda su historia.



Bruguera, que recibe el trofeo de finalista de 1993 de manos de Antonio Asensio, tendrá como principales rivales a Edberg, Lendl (fotos de la izquierda) e Ivanisevic.

LUCAS ABREU

NIS DEL MUNDO

el zurdo francés Guy Forget, y el austriaco Thomas Muster, número 11 del ránking y uno de los mejores jugadores del mundo en tierra batida. Muster fue el que más torneos –siete– ganó sobre esta superficie en 1993.
Frente a todos ellos recibirá la alternativa la joven generación de tenistas españoles, encabezada por Alex Corretja, verdugo de Jim Courier en el torneo Conde de Godó, y Alberto Berasategui, situado entre los 40 mejores del mundo y miembro del equipo nacional de Copa Davis que derrotó a Italia en estas mismas pistas hace un mes.
Todos ellos hacen del trofeo de Madrid Grupo Zeta el mejor torneo de España y uno de los mejores del mundo en tierra batida. Además, las fechas son las más propicias: los jugadores llegan a Madrid en plena efervescencia, con la temporada de tierra batida en marcha y con Roland Garros esperando a la vuelta de la esquina.
El esfuerzo de Grupo Zeta se completa con la edición de *El Periódico del Tenis*, un diario de gran formato con 24 páginas que será realizado un equipo de excelentes profesionales del Grupo.
El Periódico del Tenis se reparte diariamente entre los asistentes al torneo y culminará con una edición especial el día de la final. En sus páginas tendrá cabida la crónica deportiva y la del ambiente del Village.

IBM ATP Tour

LISTA OFICIAL DE JUGADORES

XXIII TROFEO GRUPO ZETA
Madrid (España)
Del 25 de abril al 1 de mayo de 1994

PARTICIPANTES	RANKING ATP
1	3 EDBERG, STEFAN
2	4 BRUGUERA, SERGI
3	11 MUSTER, THOMAS
4	17 LENDL, IVAN
5	19 VOLKOV, ALEXANDER
6	23 COSTA, CARLOS
7	28 GOELLNER, MARC
8	29 YZAGA, JAIME
9	33 SANCHEZ, JAVIER
10	39 BERASATEGUI, ALBERTO
11	41 AGENOR, RONALD
12	45 FURLAN, RENZO
13	51 FROMBERG, RICHARD
14	55 BURILLO, JORDI
15	59 PESCOSOLIDO, STEFANO
16	61 SCHALLER, GILBERT
17	62 CORRETJA, ALEX
18	66 ARRESE, JORDI
19	67 GAUDENZI, ANDREA
20	74 ANTONITSCH, ALEX
21	77 RAOUX, GUILLAUME
22	79 PEREZ-ROLDAN, GUILLERMO
23	81 DE LA PEÑA, HORACIO

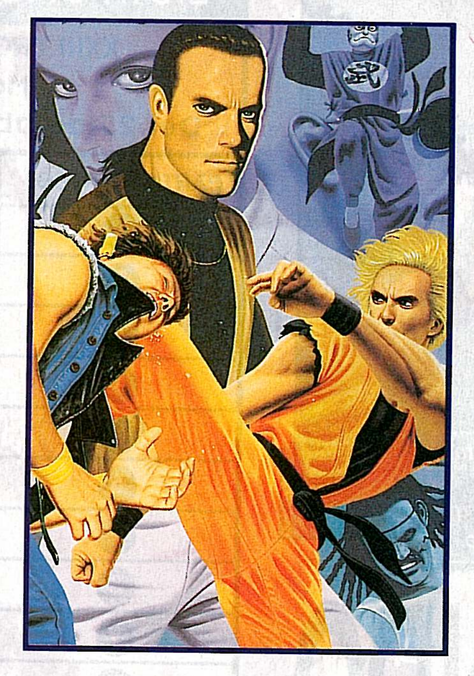
WILDCARDS: GORAN IVANISEVIC
GUY FORGET

AGENDA

GANADORES DE LOS 30 CARTUCHOS DE ART OF FIGHTING



Martín Freile (Barcelona)
Miguel Juan Rama (Valencia)
Pablo García Conde (Guadalajara)
Javier Querol (Tarragona)
Pablo Ferrer (Madrid)
Javier Vallejo (Jaén)
Carmelo Martínez (Logroño)
Edgar Tejedor (Barcelona)
Lukas Diekenski (Guadalajara)
Pedro Antonio Fernández (Murcia)
Sergio Murillo (Madrid)
Julio Giménez (Madrid)
David Casares (Granada)



Jose María Vázquez (Cádiz)
Waldo Cataño (Canarias)
Joaquín Nogales (Valencia)
Noé Sánchez (Sevilla)
Pau Alonso (Barcelona)
Isaac Vivero (Murcia)
Diego Camuñez (Sevilla)
Xabier Irazola (Guipúzcoa)
Ramón Jover (Valencia)
Eduard Pujol (Barcelona)
Jose Miguel Montes (Madrid)
Fco. Gabriel Verde (Madrid)
Daniel Bornez (Guipúzcoa)
Jose María Rodríguez (Valladolid)
Jorge Pérez (Zaragoza)
Aitor Mariscal (Madrid)
Antonio Márquez (Sevilla)
Rafael González (Sevilla)
Jose Ramón Alvarez (Orense)
Juan Miguel Tamayo (Cádiz)

VUELO DIRECTO A BEVERLY HILLS

Ya tenemos los dos ganadores del concurso Beverly Hills. Estos son sus dos billetes. Originales ¡eh!. David Navarro Terceño y Alex Arqués Cortés. Ellos son los que se irán a conocer el lugar donde viven las estrellas y luego esperemos que nos manden una foto y nos lo cuenten.



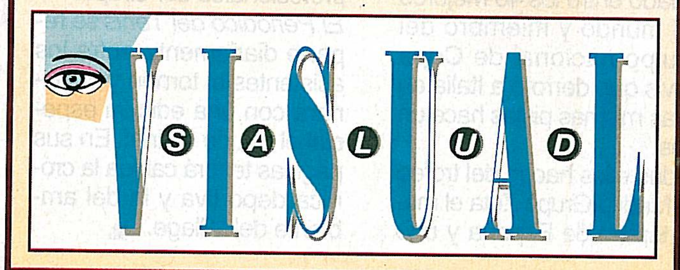


UN OSCAR PARA EL AÑO 2000

David Robles, el futuro guionista del año 2.000. El es quien ha ganado el primer premio del concurso "Perdido en tu Ciudad" en el que como recordaréis os pedíamos que escribiérais un guión. Esperemos que cuando recoja un Oscar en Hollywood no se olvide de Súper Juegos. Por él apostamos.

SALUD VISUAL, NUEVA REVISTA DE GRUPO ZETA

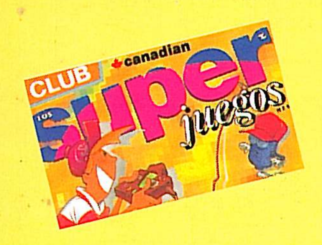
A partir de este mes de mayo, Grupo Zeta inicia la publicación de SALUD VISUAL, primera revista de divulgación dedicada íntegramente a temas relacionados con el mundo de la visión.
Esta nueva publicación de carácter gratuito y periodicidad bimestral está patrocinada por Essilor España S.A., líder en la fabricación de lentes para la corrección de la visión, y se distribuirá en las principales ópticas de nuestro país.
SALUD VISUAL nace con una tirada inicial de 50.000 ejemplares y abordará temas tan interesantes como la moda en gafas, los problemas de la visión derivados del uso de ordenadores, la fatiga visual o las ventajas de las nuevas lentes progresivas.



CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.

¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.